

## Ejercicio juego de cartas.

1. Crea una clase llamada Carta que tiene las siguientes propiedades:
  - **valor**
  - **palo**Crea un constructor al que se le pase el valor y el palo como números de la forma que valor es un entero del 1 al 12 (que representan los valores del 1 al 9, y 10 es la sota, 11 el caballo y 12 el rey) y palo es otro entero del 1 al 4 (donde 1 representa basto, 2 copa, 3 espada y 4 oro)
2. También debe tener un método llamado **nombre** donde te diga el nombre de la carta. Es decir, para la carta cuyo valor es 4 y el palo es 2 debe dar como resultado “cuatro de copas”.
3. Crea un array llamado **mazo** donde se van a almacenar todas las cartas de la baraja.
4. Crea una función **mostrar\_baraja** que muestre en un listado dentro de la división **baraja** todos los nombres del mazo anterior.
5. Crea una función llamada **entero\_aleatorio(min, max)** donde se le pase un número mínimo y un número máximo y te de un número aleatorio entre ambos, incluyendo el min y el max.
6. Crea una función **carta\_azar** para seleccionar una carta al azar del mazo, indicando el número de la carta en el mazo. Teniendo en cuenta que el tamaño del mazo puede variar.
7. Crea una función **coger\_carta** a la que se le pasa un mazo y devuelve una carta al azar. Es decir, la instrucción:  
    var carta = coger\_carta(mazo)  
Devuelve en carta una carta al azar. Además, quita la carta del mazo.  
Pista: puedes usar el método: array.splice(i, 1) que devuelve el elemento del array en la posición i y además lo retira del array.
8. Crea un botón que de una carta a un jugador A y muestre su carta (con la imagen) en una división con id “jugadorA”. También debe refrescar el listado de cartas del mazo.
9. Crea otro botón similar para un “jugadorB”.