

CHALLENGE INDIVIDUAL #4	
Título	Black Jack
Tema	JS1 y JS2 – Incluyendo interacción con interfaz de usuario
Fecha de creación	21/10/2022
Fecha máxima de entrega	11/11/2022
Email del tutor	coach@enyo.co

Descripción del ejercicio

Se desea tener un programa en HTML y Javascript que permita generar un black Jack funcional para un jugador donde el crupier sea la máquina.

Se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Se debe generar una baraja de 52 cartas, incluyendo los 4 palos y los 13 dígitos (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K).
- Se debe “revolver” (organizar de manera aleatoria) la baraja.
- El As puede contar como 1 o como 11.
- La J, la Q y la K cuentan como un 10.
- El puntaje del jugador se da sumando los dígitos de las cartas que ha sacado.
- Mientras el jugador pueda seguir jugando (no haya ganado y no haya perdido) contará con un botón que le permitirá seguir solicitando cartas.
- Si un jugador saca en su puntaje 21, ganará. Para este escenario toca tener en cuenta la ambivalencia del As y se deshabilitará el botón.
- Si un jugador se pasa de 21, perderá. Para este escenario toca tener en cuenta la ambivalencia del As y se deshabilitará el botón.
- Las cartas deben tener una representación gráfica (imagen preferiblemente).
- Debe haber un botón de reinicio.

La estructura propuesta para el reto es:

1. Se genera la baraja mediante una función.
2. Se ordena el mazo de manera aleatoria mediante otra función.
3. Si el jugador aún puede jugar, puede solicitar cartas mediante un botón.
4. Cada vez que se saque una carta, esta deberá ser retirada del mazo (se recomienda el uso de arreglos y de la función SHIFT/PROP de Javascript).
5. Si el jugador perdió, se mostrará una alerta con un mensaje definido por el desarrollador y se deshabilitará el botón.
6. Si el jugador ganó, se mostrará una alerta con un mensaje definido por el desarrollador y se deshabilitará el botón.