**CARTAS**

En nuestro juego, se hará un simulador de un generador de cartas aleatorio que creará cualquier carta de una baraja como comúnmente se conoce, por lo que tendrá un número o figura, una pinta, y esa pinta un color específico. Estarán las cartas del 2 hasta el 10, J, Q, K y As. por lo que consistirá en que el jugador entre 5 opciones que tenemos disponibles para apostar, deberá elegir la que desee, y si el generador coincide con su elección dependiendo del tipo de apuesta elegida, se le dará una ganancia sobre lo apostado inicialmente(entre más difícil sea ganar el juego, más beneficio sobre lo apostado se obtendrá).

**OPCIONES DE JUEGO:**

1. Si adivina el color de la carta, ya sea rojo o negro. p=1/2.
2. Adivinar el número o la letra de la carta. p=1/13.
3. Adivinar si la carta es par o impar.(aquí las cartas cuentan como números del 1 al 13, el “as” siendo 1). p=7/13 (en caso de elegir impares). p=6/13(en caso de elegir pares).
4. Adivinar la pinta de la carta(pica, trébol, diamante, corazón).p=1/4.
5. Adivinar la carta, aquí el jugador solo podrá ganar si acierta la carta completa, número(o figura) y pinta. p=1/52.