

# Javascript: Juego del 7 y medio

La práctica consiste en desarrollar en lenguaje Javascript (utilizando lo máximo posible las funciones de la librería jQuery), el juego del 7 y medio:

- En primer lugar, el usuario pide una carta tras otra de forma aleatoria hasta que decide plantarse (mediante un botón habilitado a tal efecto).
- Tras cada carta requerida por el jugador, las cartas se van mostrando en la parte inferior y se suman acorde a sus valores:
  - Cartas 1-7: valen lo que marca la carta
  - Sota, caballo, rey: valen  $\frac{1}{2}$  punto
- Si la suma del jugador supera  $7 \frac{1}{2}$  el jugador pierde la partida.
- Si el jugador se planta con una puntuación menor o igual a  $7 \frac{1}{2}$ , la banca extrae cartas aleatoriamente hasta que supere la puntuación del jugador o exceda  $7 \frac{1}{2}$  puntos.
- Si la banca obtiene una puntuación mayor que el jugador sin exceder  $7 \frac{1}{2}$  puntos, la banca gana. En cualquier otro caso, la banca pierde. En el caso de que ambos obtengan  $7 \frac{1}{2}$  puntos, la partida finaliza en tablas.

Debe entregarse una carpeta llamada **apellido\_nombre** con el código necesario para ejecutar la aplicación. El fichero que se ha de abrir en el navegador para lanzar la aplicación debe llamarse **index.html**.

## Se valorará:

- El cumplimiento de las especificaciones.
- El uso adecuado de la librería jQuery.
- Que el código esté correctamente comentado y estructurado (JsDoc)
- La optimización del código.
- La apariencia de la aplicación (1 punto).
- Las posibles mejoras que se puedan añadir a la aplicación (banco de monedas y sistema de apuestas, ...) (1-2 puntos).