

Ejercicios

Ejercicio Cartas

Crea la clase "Carta" que representa una carta de la baraja española (números del 1 al 12 y un palo que puede ser de Oros, Copas, Espadas o Bastos). Agrega un método para imprimir el valor y el palo de la carta en un formato legible para el usuario.

Crea una clase "Baraja" que contenga una lista de objetos "Carta". Agrega los métodos Barajar() y repartirCarta(), que reparte la primera carta de la baraja.

Crea una clase "Jugador" que contenga información sobre la mano de cartas que tiene un jugador. Agrega los métodos recibeCarta(), que recibe una carta de la baraja y juegaCarta() que sirve para seleccionar una carta de la mano de cartas.

Crea la clase abstracta "JuegoDeCartas" que permite desarrollar un juego de cartas entre dos jugadores. Incluirá un método abstracto ganaMano(cartas1, cartas2) que permite averiguar que jugador gana una mano.

Crea una clase derivada de "JuegoDeCartas" llamada "JuegoX" (siendo X el nombre que quieras). Esta clase deberá implementar un juego de cartas, conocido o inventado. Este juego añadirá los métodos necesarios para comparar la igualdad o la superioridad de las cartas jugadas por dos jugadores. El juego, y según las reglas que tenga, sobrescribirá el método ganaMano() para saber qué jugador gana la mano y cuantos puntos se lleva en la jugada.

Programa principal:

Desarrolla un programa principal que permita jugar a las cartas con dos jugadores usando todas las clases descritas. El juego debe acumular los puntos de cada jugador y determinar quien gana una partida.