

Crea una clase Java llamada Carta que simule una carta de la baraja española. La carta tendrá los siguientes atributos:

- Número (int)
- Palo (String)

Los métodos de la clase son:

- Constructor por defecto
- Getters y setters
- toString(): Muestra por ejemplo “3 de bastos” o “1 de oros”

Crea una clase Jugador que tenga como atributos

- Un nombre
- Una carta

Y sus métodos serán:

- Constructor con todos los parámetros
- Constructor por defecto
- extraerCarta(): Simula que elige una carta al azar
- Getters y Setters

Crea un programa Java en el que dos Jugadores juegan a un juego de cartas.