

### **Exercício Jogo de Cartas**

Analise as classes *Carta* e *Baralho* do projeto *NetBeans* fornecido. A classe *Carta* permite representar uma carta do baralho, enquanto a classe *Baralho* representa um contentor de objetos do tipo *Carta*.

Pretende-se completar a implementação de uma nova classe chamada *MaoDeJogo*, para representar o jogo (conjunto de cartas) de um jogador. Esta classe tem os seguintes métodos por implementar:

- *tiposDeCarta()* - deve devolver um conjunto com os vários tipos de carta (duque, terno, etc.) existentes na mão de jogo;
- *contarCartasDoTipo(Carta.Tipo t)* - tem de determinar quantas cartas de um dado tipo existem na mão de jogo;
- *ordenar()* - deve ordenar a mão de jogo por naipe e, dentro do mesmo naipe, ordenar por tipo.

Note que o projeto já está funcional. No entanto, em vez das funcionalidades pretendidas nos métodos da classe *MaoDeJogo*, existem exceções a avisar que a funcionalidade ainda não foi implementada.