

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
CARRERAS DE INFORMATICA Y SISTEMAS**

**SEGUNDO PARCIAL
INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**

Apellidos: **Nombres:**.....

Carrera: **Fecha:** **29 diciembre 2020**

Resuelva el siguiente problema usando el lenguaje de Programación Java y Orientación a Objetos.

2 (40 pts) Una carta de una baraja tiene los siguientes atributos: número (del 1 al 13), palo (corazón, rombo, espada, trébol) y color (rojo o negro).

- a) Construya la clase Carta con los atributos descritos, constructor y los métodos básicos necesarios para su funcionamiento.
- b) Haga un método para intercambiar los valores de la carta1 con la carta2.
Por ejemplo:

carta1 = (1, "corazón", "rojo") y carta2 = (4, "trébol", "negro")

Entonces:

carta2 = (1, "corazón", "rojo") y carta1 = (4, "trébol", "negro")

- c) Haga una Baraja de 52 Cartas e imprima todas las cartas de color "negro"
- d) Ordene la Baraja usando el método de la burbuja.