

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.