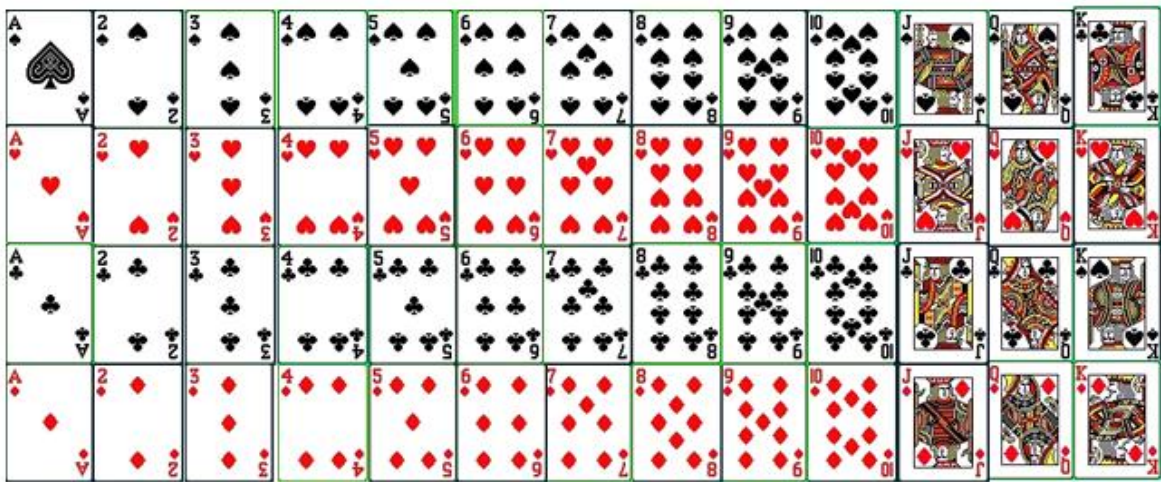
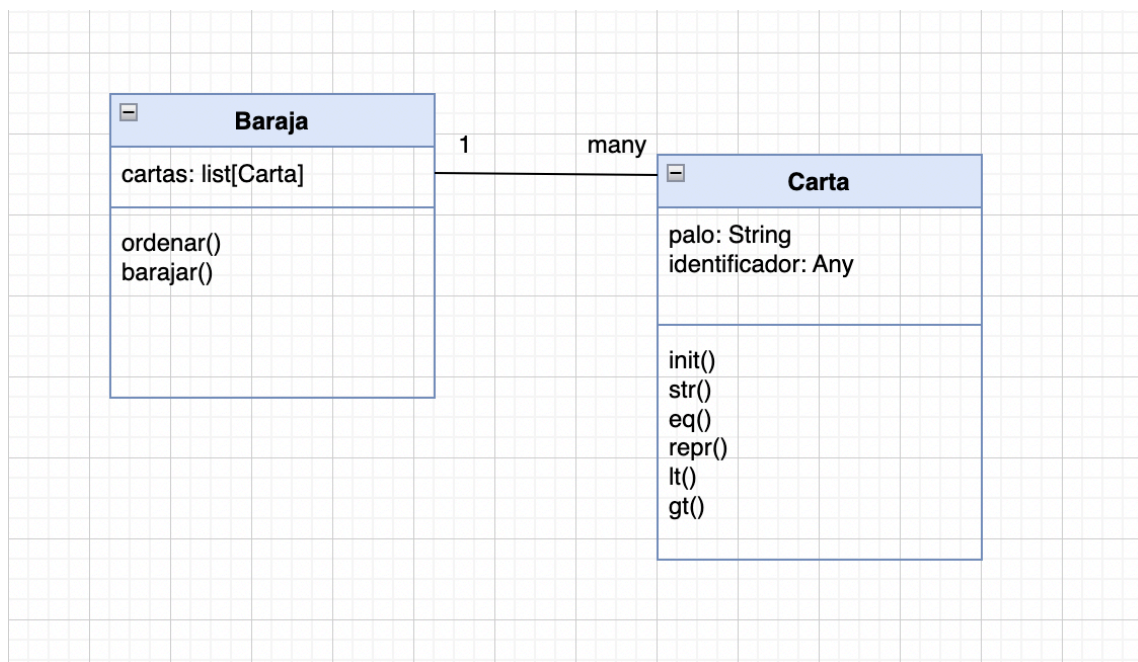


Total: 1 ejercicio

1. Objetivo general: Simular el comportamiento de una baraja de naipes francesa:
https://es.wikipedia.org/wiki/Baraja_francesa



2. Diseño esperado:



3. Clase Carta:

Representa la abstracción de una carta, ejemplos: (As de Corazones, 10 de Picas, 4 de Tréboles)

Una Carta debe tener como atributos (variables) como mínimo un palo (Corazón, Trébol, Pica, Diamante) y un identificador (A o 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, J, Q, K)

Una carta debe tener como métodos (funciones) que le permitan facilitar su creación, impresión en consola y compararse con otras cartas

4. Baraja

Una baraja debe contener como atributo una lista de cartas (52 cartas)

Una Baraja debe contener como métodos (minimo) :

- Ordenar: este método debe ordenar la lista de cartas, teniendo en cuenta la siguiente precedencia:

Palos: Trebol < Diamante < Pica < Corazón

Identificadores: A < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < J < Q < K

- Barajar: este método debe desordenar la baraja de forma aleatoria