

Proyecto 5: Cartas

Crea un proyecto llamado *Poker* con una clase *Carta*. Esta clase representará una carta de la baraja francesa.

El valor de una carta será un número entre 1 y 13 (incluyendo sota, reina y rey). El palo de una carta puede ser diamantes, corazones, picas o tréboles, así que lo representaremos por un número entre 0 y 3.

Añadiremos un método *compara()* que toma como parámetro otro objeto de tipo *Carta* y devuelve *true* si tienen el mismo valor y palo o *false* en caso contrario.

El método *toString()* devolverá una cadena de caracteres del tipo: "Dos de corazones" o "Reina de diamantes".

Carta
- int valor - int palo
+ Carta (int valor, int palo) + todos los getters y setters + boolean compara (Carta otraCarta) + String toString()