

Proyecto 6: Baraja

Añade al proyecto anterior una clase llamada *Baraja*, que representará una baraja francesa.

El único atributo de la clase Baraja será un array de 52 objetos Carta.

La clase dispondrá de métodos para ordenar la baraja (o sea colocar las cartas de menor a mayor para cada palo), para barajar las cartas (colocarlas aleatoriamente), para cortar la baraja (dividir el mazo en dos partes y darles la vuelta) y para extraer una carta de arriba del mazo.

También habrá un método para mostrar una lista con las cartas de la baraja.

Baraja
- Carta[52] cartas
+ Baraja () + ordenar () + barajar () + cortar () + extraer () + mostrar ()