

Pretende-se construir um programa que simula a construção de um baralho de cartas para jogo da Sueca. Construa um baralho de 40 cartas, com base em objetos da classe Carta, que contém dois enumerados:

1. Naipes: ouros, paus, espadas e copas
2. Figura: duque, terno, quadra, quina, sena, dama, valete, rei, sete, ás.

As cartas deverão também ter um atributo que devolve a pontuação respectiva no contexto da sueca (Ás: 11 pts; Sete: 10 pts; Rei: 4 pts; Valete: 3 pts; Dama: 2 pts; as restantes valem 0 pts).

Para além dos dois enumerados, deverá criar as seguintes classes:

- Carta
Defina os atributos naipes e figura, assim bem como o construtor, **getters**, **setters** e **toString**.
- Baralho
O Baralho deve ser composto por um array de 40 cartas.
No construtor do Baralho deve criar as 40 cartas, usando dois ciclos for each. Um para percorrer o enumerado **Naipes** e outro o enumerado **Figura**.
Crie o método **toString**, usando também um ciclo **for each**. A *string* retornada por este método deverá incluir para além do *naipes* e *figura* de cada carta, a respetiva pontuação.
- Main
Esta é a classe que deverá conter o método main. Crie um objeto do tipo Baralho, e imprima o mesmo (indiretamente o sistema deverá invocar o método toString da classe Baralho.)