1- **Crea un objeto que se llame Song que contenga título, grupo, duración y valoración (0-5 estrellas), y a continuación:**

1. **Crea un método en el objeto que se print() que imprima lo siguiente: "La canción <nombre> me encanta y en Apple sólo le dan <valoracion> estrellas."**
2. **Crea un objeto Playlist que contendrá un array de objetos song, este objeto Playlist tendrá un método addSong() que recibirá un objeto Song y lo añadirá al array de canciones que almacena.**
3. **En el objeto Playlist crea un método que se llame getDuration() que devolverá la duración total del disco, que tendrá que calcular como la suma de la duración de todas las canciones.**
4. **En el objeto Playlist crea un método que se llame removeSong() que permita eliminar un objeto Song del array.**
5. **En el objeto Playlist crea un método shuffle() que devuelva una lista de las canciones desordenadamente con respecto al orden original según el que se fueron insertando las canciones. Debe ser diferente cada vez.**
6. **En el objeto Playlist crea un método shuffle() que devuelva una lista de las canciones desordenadamente con respecto al orden original según el que se fueron insertando las canciones. Debe ser diferente cada vez.**
7. **En el objeto Playlist crea un método nextSong() que devuelva la siguiente canción que se va a reproducir, en función de si ha sido invocado el método shuffle() o no se devolverá la siguiente canción en el array o una canción aleatoria.**
8. **En el objeto Playlist crea un método top() que devuelva una array ordenado de los 5 grupos que más canciones están almacenadas en la Playlist.**
9. **En el objeto Playlist crea un método orderByDuration() que devuelva una array ordenado con todas las canciones que tiene almacenadas de mayor a menor duración.**

2- Se pide modelar una baraja de 40 cartas. Habrá 10 cartas: 1-7, sota (10), caballo (11) y rey (12) para cada uno de los cuatro palos: copas, oros, bastos y espadas. Cada carta almacenará su número y su palo.

Al crear la baraja se generarán las cartas ordenadas de menor a mayor para cada uno de los palos, y contendrá funcionalidades para mostrar todas las cartas por pantalla, barajar. Se podrá también marcar una carta como repartida, esa carta será aleatoria y tendrá una marca que indicará si la carta está repartida o no.