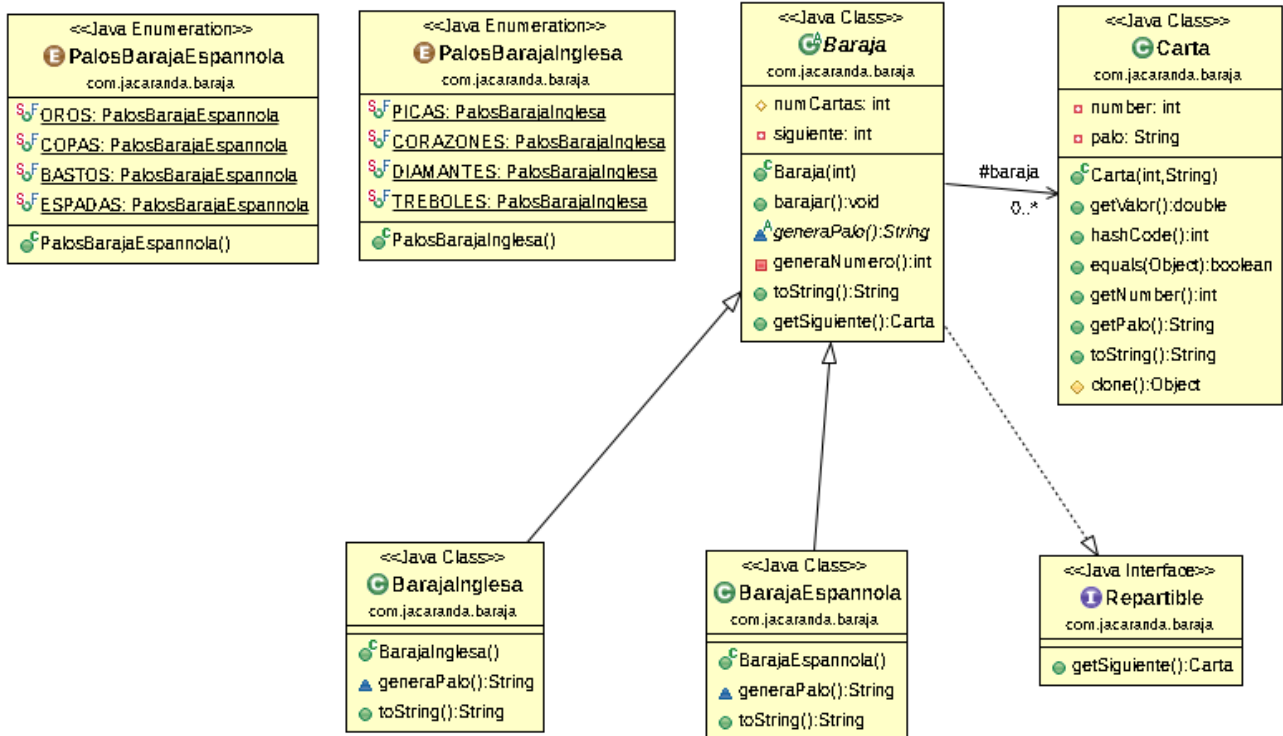


Hemos visto que en el programa anterior, si el usuario quiere cambiar de la baraja española a la baraja ingles es bastante latoso. Para evitar eso vamos a realizar el mismo programa pero con herencia, para que comprobemos las ventajas que tiene la herencia para futuras ampliaciones de nuestro programa.

En este caso el UML será:



Recuerda hacerlo según las especificaciones para que luego te funcione con el Front gráfico.