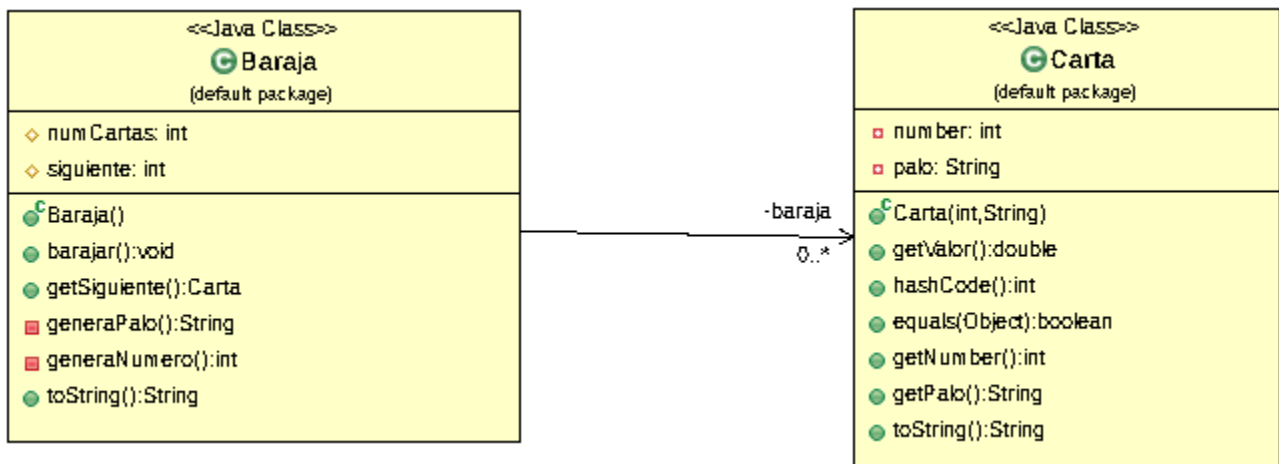


Vamos a crear un programa para jugar a las 7 y media, para ello deberemos implementar las siguientes clases:



Los círculos verdes indican público y los cuadrados rojos privados.

Realiza el programa principal que le pida al usuario si quiere cartas o no, y cuando termine sea la banca la que solicite cartas para ver si le gana al jugador o no.