



Prática 3 - Cartas II

Com base na atividade das Cartas dos Baralhos e os Molhos (Prática 4 da unidade 6 - Cartas), deverá modificar a Carta para que implemente `Comparator` definindo uma "ordem natural" para as cartas.

Uma possível ordem natural seria uma ordem primeiro por naipe (por ordem de lista) e depois por números (de forma ascendente).

Cria classes que implementem `Comparator` para criar ordens distintas ao natural. Por exemplo, primeiro por números (de forma ascendente) e depois por naipe (por ordem de lista).

Desde `Molho` teremos agora dois métodos "ordenar". Um que ordena segundo a ordem natural das cartas e outro que ordena segundo um "comparator" que se passa por parâmetro. Ambos farão uso dos métodos `sort` da classe `Collection`.