



## Prática 1 - Baralho

Uma carta do baralho é composta de um naipe (ESPADAS, COPAS, PAUS ou OUROS) e de um número (ÁS, DOIS, TRÊS, QUATRO, CINCO, SEIS, SETE, VALETE, DAMA ou REI).

Define os naipes e os números como dois tipos enumerados. Serão dois tipos enumerados complexos que incluem um método "char getAbreviatura()" que devolve um caractere que representa a versão abreviada do nome dos elementos da seguinte forma:

- espadas ('E'), copas ('C'), paus ('P') e ouros ('O')
- ás ('A'), dois ('2'), três ('3'), quatro ('4'), cinco ('5'), seis ('6'), sete ('7'), valete ('V'), dama ('D') e rei ('R').

Escreve uma classe `Carta` que tenha duas propriedades: naipe e número, usando os tipos enumerados definidos. A classe será imutável, o número e o naipe irão passar pelo construtor por essa ordem.

O método `toString()` da classe `Carta` tem de devolver um `String` formado por dois caracteres, resultantes da união da abreviatura do número e do naipe. Por exemplo: o cinco de espadas será representado pelo `String` "E5".