

```
public class Carta {  
    private String palo;  
    private int valor;  
  
    public Carta(String palo, int valor) {  
        this.palo = palo;  
        this.valor = valor;  
    }  
  
    public String getPalo() {  
        return palo;  
    }  
  
    public int getValor() {  
        return valor;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return valor + " de " + palo;  
    }  
}
```

```

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

public class Jugador {
    private String nombre;
    private List<Carta> mano;
    private List<Carta> capturadas;

    public Jugador(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
        this.mano = new ArrayList<>();
        this.capturadas = new ArrayList<>();
    }

    public String getNombre() {
        return nombre;
    }

    public List<Carta> getMano() {
        return mano;
    }

    public void agregarCarta(Carta carta) {
        mano.add(carta);
    }

    public void capturarCartas(List<Carta> cartas) {
        capturadas.addAll(cartas);
    }

    public int calcularPuntos() {
        return capturadas.size(); // Cada carta capturada vale un punto
    }

    public void mostrarMano() {
        for (int i = 0; i < mano.size(); i++) {
            System.out.println((i + 1) + ". " + mano.get(i));
        }
    }

    public Carta jugarCarta(int indice) {
        if (indice >= 0 && indice < mano.size()) {
            return mano.remove(indice);
        }
        return null;
    }
}

```

```

import java.util.*;

public class JuegoEscoba {
    private List<Carta> baraja;
    private List<Carta> mesa;
    private Jugador jugador1;
    private Jugador jugador2;

    public JuegoEscoba(String nombre1, String nombre2) {
        baraja = new ArrayList<>();
        mesa = new ArrayList<>();
        jugador1 = new Jugador(nombre1);
        jugador2 = new Jugador(nombre2);
        crearBaraja();
    }

    private void crearBaraja() {
        String[] palos = {"Oros", "Copas", "Espadas", "Bastos"};
        for (String palo : palos) {
            for (int valor = 1; valor <= 10; valor++) {
                baraja.add(new Carta(palo, valor));
            }
        }
        Collections.shuffle(baraja);
    }

    private void repartirCartas(Jugador jugador) {
        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            jugador.agregarCarta(baraja.remove(0));
        }
    }

    private void inicializarMesa() {
        for (int i = 0; i < 4; i++) {
            mesa.add(baraja.remove(0));
        }
    }

    public void iniciarJuego() {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        System.out.println("¡Bienvenido a La Escoba!");

        inicializarMesa();
        while (!baraja.isEmpty()) {
            System.out.println("\nCartas en la mesa:");
            for (int i = 0; i < mesa.size(); i++) {
                System.out.println((i + 1) + ". " + mesa.get(i));
            }
        }
    }
}

```

```

repartirCartas(jugador1);
repartirCartas(jugador2);

turnoJugador(jugador1, scanner);
turnoJugador(jugador2, scanner);
}

mostrarResultados();
scanner.close();
}

private void turnoJugador(Jugador jugador, Scanner scanner) {
    System.out.println("\nTurno de " + jugador.getNombre());
    jugador.mostrarMano();

    System.out.print("Elige una carta para jugar (1-" + jugador.getMano().size() + "): ");
    int indice = scanner.nextInt() - 1;
    Carta cartaJugada = jugador.jugarCarta(indice);

    System.out.println("Has jugado: " + cartaJugada);
    List<Carta> capturadas = capturarCartas(cartaJugada);

    if (capturadas.size() > 0) {
        jugador.capturarCartas(capturadas);
        System.out.println("¡Has capturado estas cartas: " + capturadas + "!");
    } else {
        mesa.add(cartaJugada);
    }
}

private List<Carta> capturarCartas(Carta carta) {
    List<Carta> capturadas = new ArrayList<>();
    int valorObjetivo = 15 - carta.getValor();
    for (Carta c : mesa) {
        if (c.getValor() == valorObjetivo) {
            capturadas.add(c);
        }
    }
    if (capturadas.size() > 0) {
        mesa.removeAll(capturadas);
        capturadas.add(carta);
    }
    return capturadas;
}

private void mostrarResultados() {
    System.out.println("\nFin del juego. Puntuaciones finales:");
}

```

```

int puntosJugador1 = jugador1.calcularPuntos();
int puntosJugador2 = jugador2.calcularPuntos();

System.out.println(jugador1.getNombre() + ": " + puntosJugador1 + " puntos");
System.out.println(jugador2.getNombre() + ": " + puntosJugador2 + " puntos");

if (puntosJugador1 > puntosJugador2) {
    System.out.println("¡" + jugador1.getNombre() + " gana!");
} else if (puntosJugador2 > puntosJugador1) {
    System.out.println("¡" + jugador2.getNombre() + " gana!");
} else {
    System.out.println("¡Es un empate!");
}
}

public static void main(String[] args) {
    Scanner scanner = new Scanner(System.in);
    System.out.print("Nombre del Jugador 1: ");
    String nombre1 = scanner.nextLine();
    System.out.print("Nombre del Jugador 2: ");
    String nombre2 = scanner.nextLine();

    JuegoEscoba juego = new JuegoEscoba(nombre1, nombre2);
    juego.iniciarJuego();
}
}

```