

```
public class Carta {
    private String palo;
    private String valor;

    public Carta(String palo, String valor) {
        this.palo = palo;
        this.valor = valor;
    }

    public String getPalo() {
        return palo;
    }

    public String getValor() {
        return valor;
    }

    public int getValorMus() {
        switch (valor) {
            case "Rey":
            case "Sota":
            case "Caballo":
                return 10;
            default:
                return Integer.parseInt(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 int puntos;

    public Jugador(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
        this.mano = new ArrayList<>();
        this.puntos = 0;
    }

    public String getNombre() {
        return nombre;
    }

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

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

    public void descartarMano() {
        mano.clear();
    }

    public int calcularPuntosMano() {
        int suma = 0;
        for (Carta carta : mano) {
            suma += carta.getValorMus();
        }
        return suma;
    }

    public void sumarPuntos(int puntos) {
        this.puntos += puntos;
    }

    public int getPuntos() {
        return puntos;
    }

    public void mostrarMano() {
        for (int i = 0; i < mano.size(); i++) {
```

```
        System.out.println((i + 1) + ". " + mano.get(i));  
    }  
}
```

```

import java.util.ArrayList;
import java.util.Collections;
import java.util.List;
import java.util.Scanner;

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

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

    private void crearBaraja() {
        String[] palos = {"Oros", "Copas", "Espadas", "Bastos"};
        String[] valores = {"As", "Dos", "Tres", "Cuatro", "Cinco", "Seis", "Siete", "Sota",
"Caballo", "Rey"};

        for (String palo : palos) {
            for (String valor : valores) {
                baraja.add(new Carta(palo, valor));
            }
        }
        Collections.shuffle(baraja);
    }

    private void repartirCartas() {
        for (int i = 0; i < 4; i++) {
            jugador1.recibirCarta(baraja.remove(0));
            jugador2.recibirCarta(baraja.remove(0));
        }
    }

    public void iniciarJuego() {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        System.out.println("¡Bienvenido al Mus!");
        while (jugador1.getPuntos() < 40 && jugador2.getPuntos() < 40) {
            jugador1.descartarMano();
            jugador2.descartarMano();
            repartirCartas();

            System.out.println("\nCartas de " + jugador1.getNombre() + " :");
            jugador1.mostrarMano();

```

```

System.out.println("\nCartas de " + jugador2.getNombre() + ":");
jugador2.mostrarMano();

System.out.println("\n¿Hacer Mus? (1: Sí, 2: No)");
int opcion = scanner.nextInt();

if (opcion == 1) {
    System.out.println("Ambos jugadores descartan sus cartas.");
    continue;
}

// Calcular los puntos de cada jugador
int puntosJugador1 = jugador1.calcularPuntosMano();
int puntosJugador2 = jugador2.calcularPuntosMano();

if (puntosJugador1 > puntosJugador2) {
    jugador1.sumarPuntos(2);
    System.out.println(jugador1.getNombre() + " gana la mano y suma 2
puntos.");
} else if (puntosJugador2 > puntosJugador1) {
    jugador2.sumarPuntos(2);
    System.out.println(jugador2.getNombre() + " gana la mano y suma 2
puntos.");
} else {
    System.out.println("Empate en la mano. Nadie suma puntos.");
}

System.out.println("\nPuntuaciones actuales:");
System.out.println(jugador1.getNombre() + ": " + jugador1.getPuntos());
System.out.println(jugador2.getNombre() + ": " + jugador2.getPuntos());
}

if (jugador1.getPuntos() >= 40) {
    System.out.println("¡" + jugador1.getNombre() + " gana el juego!");
} else {
    System.out.println("¡" + jugador2.getNombre() + " gana el juego!");
}
scanner.close();
}

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();

    JuegoMus juego = new JuegoMus(nombre1, nombre2);

```

```
juego.iniciarJuego();  
}  
}
```