

Instrucciones:

- Fecha de publicación: 20 de Octubre de 2017.
- Fecha de entrega: 26 de Octubre de 2017 a las 20:00.
- Medio de entrega: <https://e-aulas.urosario.edu.co> (no se reciben tareas por correo electrónico u otros medios).
- Formato de entrega: un solo archivo comprimido (.zip, .rar., .tar) cuyo nombre debe tener el formato: NOMBRE_APELLIDO_tarea3.xxx. Por cada punto debe haber un archivo comprimido cuyo nombre tenga el formato NOMBRE_APELLIDO_tarea3_puntoX.xxx.
- La tarea debe realizarse **individualmente**.

Enunciado:

1. Un juego de azar consiste en sacar dos cartas de una baraja francesa. Las cartas pueden ser de una de cuatro de pintas: diamantes, picas, tréboles y corazones. Cada pinta tiene 13 cartas: un as, números del 2 al 10, J, Q y K. El as suponemos que toma el valor 11, las figuras (J, Q y K) toman el valor 10, y los números toman su propio valor. Si la suma del valor de las cartas es 21, el jugador gana. De lo contrario, pierde.

Escriba un programa donde

- la clase principal extienda la clase `acm.program.consoleProgram`;
 - defina al menos un método más aparte del método `run()`;
 - la primera carta se seleccione al azar, escogiendo primero la pinta al azar y luego la carta al azar;
 - la segunda carta se selecciona de la misma manera, pero garantizando que no sea igual a la primera;
 - se le muestre al usuario qué cartas seleccionó y se le indique si gana o pierde.
2. Utilice la clase `Entero` vista en clase para implementar dos métodos que sumen enteros:
 - El primer método (`suma1`) debe recibir otro objeto de la clase `Entero`, crear un nuevo `Entero` y retornarlo, sin afectar los objetos referidos en el método. Por ejemplo, si tenemos un objeto `a` de la clase `Entero`, y le sumamos otro objeto `b` de la clase `Entero`, podemos obtener la suma en un nuevo objeto `c` de la clase `Entero` realizando el cálculo:

```
Entero c = a.suma1(b);
```
 - El segundo método (`suma2`) debe recibir otro objeto de la clase `Entero`, y almacenar el resultado de la suma en `Entero` utilizado para ejecutar el método. En este caso el método no retorna el resultado ya que éste queda almacenado en el `Entero` original. Por ejemplo, si tenemos un objeto `a` de la clase `Entero`, y le sumamos otro objeto `b` de la clase `Entero`, podemos obtener la suma almacenada en el mismo objeto `a` de la siguiente manera:

```
a.suma2(b);
```

Implemente otra clase que demuestre el uso de los dos métodos anteriores.