



EJERCICIO INTEGRADOR DE POO III

Conceptos aplicados

Clases y Objetos. Estado. Identidad. Comportamiento. Encapsulamiento. Modificadores de acceso. Métodos getter/setter. Palabra **this**. Constructores. Método **toString**. Miembros estáticos. Enumerados. Principio "Tell, don't ask". Diagrama de clases UML. Relaciones de asociación y dependencia. Listas de objetos con ArrayList. Ciclo For Each. Uso de iteradores. Algoritmos con colecciones. Herencia. Palabra **super**. Upcasting. Operador **instanceof**. Downcasting. Clases abstractas.

Podés aprender todos estos conceptos y más en esta [playlist](#).

Solución

El diagrama UML y el proyecto de Java de este ejercicio lo encontrarás resuelto en este [repositorio](#).

La explicación de cómo llegar a la solución de este ejercicio la encontrarás en este [video](#).

Enunciado

Modelá en UML la [baraja inglesa](#). ¡No olvides los Jokers!



Luego, codificalo en Java. Creá una baraja que contenga las 54 cartas (13 por palo y dos jokers) autogeneradas.