

Juego UNO Parte 3

Seguimos con el juego del UNO, haremos los siguientes métodos:

- `cartaCompatible(int posCarta)`: indicamos si la carta es compatible con la del montón.
- `siguienteJugador()`: devuelve el siguiente jugador, se debe tener en cuenta el sentido.
- `eligeColor()`: pide un color, excepto el color Negro.
- `pasarTurno()`: pasa el turno.