

Vamos a hacer unas mejoras a la clase Baraja del ejercicio 5 de POO de los videos.

Lo primero que haremos es que nuestra clase Baraja será la clase padre y será abstracta.

Le añadiremos el número de cartas en total y el número de cartas por palo.

El método crearBaraja() será abstracto.

La clase Carta tendrá un atributo genérico que será el palo de nuestra versión anterior.

Creamos dos Enum:

- PalosBarEspañola:
 - OROS
 - COPAS
 - ESPADAS
 - BASTOS
- PalosBarFrancesa:
 - DIAMANTES
 - PICAS
 - CORAZONES
 - TREBOLES

Creamos dos clases hijas:

- BarajaEspañola: tendrá un atributo boolean para indicar si queremos jugar con las cartas 7 y 8 (total 48 cartas) o no (total 40 cartas).
- BarajaFrancesa: no tendrá atributos, el total de cartas es 52 y el número de cartas por palo es de 13. Tendrá dos métodos llamados:
 - cartaRoja(Carta<PalosBarFrancesa> c): si el palo es de corazones y diamantes.
 - cartaNegra(Carta<PalosBarFrancesa> c): si el palo es de tréboles y picas.

De la carta modificaremos el método toString()

Si el palo es de tipo PalosBarFrancesa:

- La carta número 11 será Jota
- La carta numero 12 será Reina
- La carta numero 13 será Rey
- La carta numero 1 será As

Si el palo es de tipo PalosBarEspañola:

- La carta numero 10 será Sota
- La carta numero 12 será Caballo
- La carta numero 13 será Rey
- La carta numero 1 será As