

Vamos a implementar una clase para representar un jugador del juego de cartas Uno.

Necesitamos su nombre, puntos y una lista de cartas de Uno.

Los métodos que vamos a hacer son:

- `aumentarPuntos(int puntos)`: Aumenta los puntos del jugador
- `numCartas()`: Indica el número de caras del jugador.
- `mostrarMano()`: muestra las cartas con su índice.
- `getCartaAt(int pos)`: devuelve la carta de una posición en concreto.
- `agregarCartas(ArrayList<CartaUno> cartas)`: Agrega cartas a la mano del jugador.
- `agregarCartas(CartaUno carta)`: Agrega una carta a la mano del jugador.
- `removeCartaAt(int pos)`: elimina una carta de la mano del jugador.
- `sinCartas()`: indica si el jugador tiene o no cartas.
- `setCartas(ArrayList<CartaUno> cartas)`: establece las cartas del jugador.
- `puntosMano()`: indica el valor en puntos de las cartas del jugador.
- `toString()`: información del jugador.
- `compareTo(Jugador j)`: un jugador es mayor que otro cuanto más puntos tenga.