

Խաղաքարտերով խաղի մոդելավորում

Կազմել ծրագիր, որը մոդելավորում է խաղաքարտերով խաղ (օրինակ՝ “дураки”):
Խաղացողները 2-ն են, որոնցից մեկը համակարգիչն է:

Մաս 1

Կազմել գրադարան (library, *.dll), որտեղ կիրականացվեն բոլոր պետքական կլասները
և ալգորիթմները:

Կազմել կոնսոլ կիրառություն (CUI application, *.exe), որը կօգտագործի վերը նշված
գրադարանը և կտրամադրի օգտագործողին հնարավորություն խաղը խաղալու:

- ✓ Մշակել «Խաղաքարտ» մոդելավորող կլաս;
- ✓ Մշակել «Խաղաքարտերի կապոց» մոդելավորող կլաս, որը պետք է լինի թվարկելի (IEnumerable);
- ✓ Ունենալ մեթոդ խաղաքարտերի կապոցը սորտավորելու համար ըստ մաստի և ըստ արժեքի (IComparable, IComparer);
- ✓ Ունենալ մեթոդ խաղաքարտերի կապոցը խառնելու համար (Random);
- ✓ Ունենալ մեթոդ խաղաքարտերը բաժանելու համար խաղացողներին;
- ✓ Ունենալ մեթոդ խաղը սկսելու, հերթական քայլը անելու և խաղի հաղթողին որոշելու համար:

Մաս 2

Կազմել գրաֆիկական կիրառություն (GUI application, *.exe), որը կօգտագործի վերը
նշված գրադարանը և կտրամադրի օգտագործողին գրաֆիկական ինտերֆեյս խաղը
խաղալու համար: