

נתונה מחלקה **Card** המייצגת קלף. למחלקה שתי תכונות: ערך `value`, בין 1 ל-9, מטיפוס שלם; צבע `color` מטיפוס שלם: 1 מייצג אדום, 2 מייצג צהוב, 3 מייצג ירוק, 4 מייצג כחול.

כותרת הפעולה ב־ Java	תיאור הפעולה
<code>public Card(int value, int color)</code>	פעולה הבונה קלף שערכו <code>value</code> וצבעו <code>color</code> .
<code>public boolean isSame(Card other)</code>	פעולה המחזירה <code>true</code> אם הערך של הקלף <code>other</code> זהה לערך של הקלף הנוכחי ו <u>גם</u> צבע הקלף <code>other</code> זהה לצבע הקלף הנוכחי. אחרת — הפעולה מחזירה <code>false</code> .
<code>public int compareVal(Card other)</code>	פעולה המחזירה: 1 — אם הערך של הקלף הנוכחי גדול מהערך של הקלף <code>other</code> , 2 — אם הערך של הקלף הנוכחי קטן מהערך של הקלף <code>other</code> , 0 — אם הערכים של הקלף הנוכחי ושל הקלף <code>other</code> זהים.

כותרת הפעולה ב־ C#	תיאור הפעולה
<code>public Card(int value, int color)</code>	פעולה הבונה קלף שערכו <code>value</code> וצבעו <code>color</code> .
<code>public bool IsSame(Card other)</code>	פעולה המחזירה <code>true</code> אם הערך של הקלף <code>other</code> זהה לערך של הקלף הנוכחי ו <u>גם</u> צבע הקלף <code>other</code> זהה לצבע הקלף הנוכחי. אחרת — הפעולה מחזירה <code>false</code> .
<code>public int CompareVal(Card other)</code>	פעולה המחזירה: 1 — אם הערך של הקלף הנוכחי גדול מהערך של הקלף <code>other</code> , 2 — אם הערך של הקלף הנוכחי קטן מהערך של הקלף <code>other</code> , 0 — אם הערכים של הקלף הנוכחי ושל הקלף <code>other</code> זהים.

נתונה המחלקה חפיסת קלפים — **Deck** שיש לה תכונה אחת — מערך חד־ממדי `allCards`.  
מטיפוס **Card**.

תיאור הפעולה	כותרת הפעולה ב־ Java
פעולה הבונה חפיסת קלפים: הפעולה מגדירה מערך <code>allCards</code> בגודל 36 ובו 36 קלפים שונים זה מזה.	<code>public Deck()</code>
פעולה המחזירה את הקלף הנמצא במקום <code>i</code> במערך <code>allCards</code> .	<code>public Card seeCard(int i)</code>

תיאור הפעולה	כותרת הפעולה ב־ C#
פעולה הבונה חפיסת קלפים: הפעולה מגדירה מערך <code>allCards</code> בגודל 36 ובו 36 קלפים שונים זה מזה.	<code>public Deck()</code>
פעולה המחזירה את הקלף הנמצא במקום <code>i</code> במערך <code>allCards</code> .	<code>public Card SeeCard(int i)</code>

**א.** ממש ב־ Java את הפעולה `seeCard` או ב־ C# את הפעולה `SeeCard` שבמחלקה **Deck**.

לפניך תיאור של משחק קלפים לשני שחקנים.  
בתחילת המשחק לכל אחד מן השחקנים יש חפיסת קלפים.  
בכל תור:  
כל אחד מן השחקנים מגריל מספר אקראי `i` בין 0 ל־ 35 (כולל) ומציג את הקלף שנמצא במקום `i` במערך `allCards` מהחפיסה שלו.  
— אם שני הקלפים זהים (בערך ובצבע), כל אחד מן השחקנים מקבל נקודה אחת.  
— שחקן שערך הקלף שלו גדול מערך הקלף של השחקן האחר, מקבל 3 נקודות.  
נוסף על כך:  
— כל שחקן שצבע הקלף שלו ירוק, מקבל 2 נקודות.  
המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים צבר לפחות 28 נקודות.

**ב.** כתוב ב־ Java או ב־ C# קטע מפעולה ראשית במחלקה `Program` שיִדְמָה את משחק הקלפים.

קטע התכנית ידפיס את מספר הנקודות שצבר כל אחד מן השחקנים בסיום המשחק.  
עליך להשתמש בפעולות המחלקות **Card** ו־ **Deck**, ואינך חייב לממש אותן.  
הנח שבמחלקות **Card** ו־ **Deck** הוגדרו ב־ Java פעולות `get` ו־ `set` וב־ C# פעולות `Get` ו־ `Set` לכל תכונה.