

נתונה מחלוקת המיצגת קלף. לחלוקת שתי תכונות: ערך value , בין 1 ל- 9, מטיפוס שלם;

ובע color מטיפוס שלם: 1 מייצג אדום, 2 מייצג צהוב, 3 מייצג ירוק, 4 מייצג כחול.

כותרת הפעולה ב- Java	תיאור הפעולה
public Card(int value, int color)	פעולה הבונה קלף שערך value וצבעו color.
public boolean isSame(Card other)	פעולה המחזיר true אם הערך של הקלף זהה לערך של הקלף other . זוהי פעולה מוחזירה .false . וגם צבע הקלף other זהה לצבע הקלף זהה . אחרת – הפעולה מוחזירה .false .
public int compareVal(Card other)	פעולה המחזיר: 1 – אם הערך של הקלף זהה לערך other , מהערך של הקלף זהה גדול . 2 – אם הערך של הקלף זהה קטן , מהערך של הקלף other , מהערך של הקלף זהה ישלו . 0 – אם הערכים של הקלף זהה ושל הקלף other זהים .

כותרת הפעולה ב- C#	תיאור הפעולה
public Card(int value, int color)	פעולה הבונה קלף שערך value וצבעו color.
public bool IsSame(Card other)	פעולה המחזיר true אם הערך של הקלף זהה לערך other . זוהי פעולה מוחזירה .false . וגם צבע הקלף זהה לא יתאים . אחרת – הפעולה מוחזירה .false .
public int CompareVal(Card other)	פעולה המחזיר: 1 – אם הערך של הקלף זהה לערך other , מהערך של הקלף זהה גדול מהערך של הקלף other . 2 – אם הערך של הקלף זהה קטן מהערך של הקלף other , מהערך של הקלף זהה ישלו . 0 – אם הערכים של הקלף זהה ושל הקלף other זהים .

נתונה המחלקה חפיסת קלפים — **Deck** שיש לה תכונה אחת — מערך חד-מדי allCards מטיפוס **Card**.

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

א. מקש 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 מגיריל מספר אקראי בין 0 ל- 35 (כולל) ומציג את הקלף שנמצא במקום *i* במערך allCards מהחפיסה שלו.

- אם שני הקלפים זרים (בערך ובצבע), כל אחד מן השחקנים מקבל נקודה אחת.
- שחקן שערכ הקלף שלו גדול מערך הקלף של השחקן الآخر, מקבל 3 נקודות.

נוסך על כך:

— כל שחקן שצבע הקלף שלו יירוק, מקבל 2 נקודות.

המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים צבר לפחות 28 נקודות.

ב. כתוב ב- Java או ב- C# קטע פעולה וארית במחלקה **Program** שיזמֵה את משחק הקלפים.

קטע התכנית ידפיס את מספר הנקודות שצבר כל אחד מן השחקנים בסיום המשחק.

עליך להשתמש בפעולות המחלקות **Deck** ו- **Card**, ואינך חייב למשם אותן.

הנח שבמחלקות **Deck** ו- **Card** הוגדרו ב- Java פועלות **get** ו- **set** הנקודות ב- **Deck** ו- **Card** וכן פועלות **Get** ו- **Set** לכל תכונה.