**Умова**:

Определить класс «Блэкджек», с закрытым элементом: массив игроков размерности n, не более 8 (элементами массива должны выступать игроки с набором карт и фишек, для этого стоит создать еще один класс «Игрок» с соответствующими атрибутами и методами). Определить такие конструкторы:

– конструктор инициализации, задающий начальную раздачу карт для игроков и дилера.

Определить методы для игры в Блэкджек между пользователем и другими игроками-компьютерами. За дилера играет компьютер.

Дополнительно предусмотреть все необходимые атрибуты.

Реализовать запись процесса игры в текстовый файл.

Определить деструктор класса.

**Алгоритми** (розрахункова частина):

* Обчислення дій учасника-компютера

1. ПОЧАТОК
2. Підрахувати кількість карт, що залишилося в колоді (**total**).
3. Знайти кількість очок, що не вистачає гравцю до «21» (**left**).
4. Підрахувати кількість карт, що залишилися в колоді та їхня вага не перебільшує **left** (**luck**).
5. ЯКЩО ймовірність витягнути хорошу (**luck**) карту більша за 36,36% (тобто luck \* 2,75 > total), ТО гравцю варто витягнути наступну карту та перейти до пункту 2. ІНАКШЕ гравцю не потрібно більше тягнути карту.
6. КІНЕЦЬ

* Обчислення дій ділера-компютера

1. ПОЧАТОК
2. Підрахувати кількість карт, що залишилося в колоді (**total**).
3. Знайти кількість очок, що не вистачає гравцю до «21» (**left**).
4. Підрахувати кількість карт, що залишилися в колоді та їхня вага не перебільшує **left** (**luck**).
5. ЯКЩО ймовірність витягнути хорошу (**luck**) карту більша за 36,36% (тобто luck \* 2,75 > total) ТА поточна сума карт в ділера менша за 17, ТО гравцю варто витягнути наступну карту та перейти до пункту 2. ІНАКШЕ гравцю не потрібно більше тягнути карту.
6. КІНЕЦЬ

* Обчислення (генерація) наступної карти в колоді

1. ПОЧАТОК
2. Підрахувати кількість карт, що залишилося в колоді (**total**).
3. Згенерувати випадкове число від 0 до total виключно (**number**).
4. ЦИКЛ по всім картам (від 2 до Туза) та мастям (від А до D) (тобто цикл йде по елементам 2A, 2B, 2C, 2D, 3A, …., TD):
   1. ЯКЩО кількість карт поточного типу менша, ніж **number** ТО позначити карту поточного типу як наступну карту в колоді та вилучити її з колоди (віддати гравцю). ІНАКШЕ відняти від **number** кількість карт поточного типу.
5. КІНЕЦЬ