

class carte :

Propriété :

nom : str -> Nom de la carte si ses un chiffre alors le chiffre

valeur : int -> Valeur de la carte , correspond a sa "force" permet de les comparé et de trouver celle qui gagne

couleur : str -> Nom de la couleur selon les carte (couleur/symbol)

effet = None : str -> donne une information sur les effet possible d'une carte

Methode :

comparaison 1 argument (comparable) -> permet de comparé la valeur entre 2 carte celle selectionné avant et celle dans l'argument comparable

type_couleur 0 argument -> A utilisé pour le packet de base afin de savoir quelle est la couleur entre rouge et noir

get_element 1 argument (nom : str) -> Permet de récupérer un element de la carte sans brisé l'encapsulation via "nom" qui peut etres seulement "couleur" "valeur" "effet" "nom"

__repr__ 0 argument -> Methode magique pour le print