Welcome to Bulgarian Solitaire Game

How many piles of cards do you want: 3

Number of cards in this deck: 4

Number of cards in this deck: 4

Number of cards in this deck: 2

# detta repeteras beroende på antal högar användaren vill spela med.

4 4 2

3 3 3 1

4 2 2 2

4 3 1 1 1

5 3 2

4 3 2 1

4 3 2 1

Du har gått ut.

**Algoritm:**

1. Skapa en main metod som kallar på alla metoder. Alltså allt börjar och slutar i denna metod.
2. Skapa en input metod för att användaren ska skriva in antal högar och hur stora högar han vill spela med. Jag skapar en lista där och appendar allt data som användaren matar in. Och sedan returnar jag listan till main.
3. En metod som loopar tills spelet har gått ut. I varje loop ska högarna minska med ett och därmed ska en till hög läggas till listan.
4. En metod som tar bort alla nollor i listan  
   Denna metod ska också sortera listan. Och sedan returna sorterade listan utan samtliga nollor.
5. En metod som ser till att spelet slutas då användaren har gått ut. Detta ska ske genom att kontrollera om den nya hög\_listan är densamma som gamla hög\_listan. Om de är samma då avlutar den och returnar en signal till main metoden så att spelet avslutar och säger till användaren att spelet är slut och han har gått ut.
6. En felhanterings metod ska jag skapa för att kontrollera om inmatningen av användaren är rätt, om inte ska den be användaren att mata in igen.
7. En metod som skriver ut allt efter varje steg, genom en for-loop som skriver ut alla element i listan.

**Datastrukturer och funktioner:**

def main():

# Kör programmet genom att kalla på alla andra metoder en efter en. #Och alla metoder kommer returna tillbaka till main().

def input\_function():

# Sparar inmatningen från användaren i en lista.

def round\_play():

# Alla elementerna substitueras med ett här och en till hög läggs till.

def delete\_zeros(pile\_list):

# Tar bort nollorna i listan, alltså högarna som inte längre finns

def printer(pile\_list):

# Skriver ut antal kort som finns på högarna.

def loser\_winner\_estimation(pile\_list):

# Avgör om spelaren har gått ut eller inte, om spelaren har gått ut avslutar den proogrammet, om inte körs vidare.