Michele (3)

Pauline (2)

Ben (4)

Jara (1)

- Tạo mảng listCard, cấp phát 13 phần tử, chưa có giá trị.

- Tạo mảng randomIndex, cấp phát 13 phần tử, gán giá trị từ 0 đến 12.

- Hoán đổi mảng randomIndex

+ Chạy từ đầu mảng đến cuối mảng.

+ Mỗi lượt hoán vị phần tử hiện tại (thứ i) với một phần tử bất kỳ trong mảng (thứ j, j tạo bằng hàm random, và có thể bằng với i).

+ Sau khi chạy 13 lượt, mỗi phần tử của mảng randomIndex sẽ có giá trị ngẫu nhiên từ 0 đến 12 mà không có phần tử nào có giá trị trùng nhau.

---------------------------------------------------------------------------------------

\* Phương thức dealCard (chia bài)

- Xét cờ CASE\_FLAG để xem có cần chia bài đặc biệt (phương thức special\_Deal\_Card). Nếu = 0 thì xem gạch đầu dòng (-) kế tiếp. Nếu khác 0 thì xem dấu +.

+ Giá trị của CASE\_FLAG

// 0: ko co j

// 1: Human co 12 quan Co va Q bich

// 2: Human la nguoi danh dau tien trong vong choi

// 3: Human la nguoi Shoot The Moon

+ Chia cho 4 người, mỗi người 13 quân bài thuộc cùng 1 chất.

+ Sắp xếp các quân bài bằng phương thức sortCard của lớp Player.

+ Xét các trường hợp 1,2,3 của CASE\_FLAG

\* Chưa hiểu khi nào nó thay đổi CASE\_FLAG để nhảy vào special\_Deal\_Card?

\* Chưa hiểu cách xử lý trong special\_Deal\_Card?

- Tạo mảng cardList bằng phương thức creatListCard của lớp Card (52 phần tử Card).

+ Lá bài hợp thành từ face (nước, từ 0 đến 12 ứng với 2 đến ace) và suit (chất, từ 0 đến 3 ứng với Bích/Spade, Chuồn/Club, Rô/Diamond, Cơ/Heart.

// Card = face + suit.

// VD phân tích xuôi: Card = new Card(4,0) --> (4+2,s) --> 6 Bích (Spade). "face" là 4, "suit" là 0, "Face" là 6, "Suit" là s. "face" và "suit" là số nguyên, "Face" và "Suit" là mảng chuỗi. Value của Card là 6s (chưa rõ tại sao nó tự động hiểu là 6s) đồng thời cũng là tên file hình.

+ Mảng bài sau vòng lặp đầu tiên sẽ có 52 phần tử, cứ 13 phần tử thì nằm trong một suit, và theo đúng thứ tự của face.

+ Hoán vị các lá bài trong mảng 52 phần tử.

// Cách hoán vị cũng như cách hoán vị với mảng randomIndex.

// Chỉ khác là nếu i và j khác nhau mới hoán vị.

// Do bên kia dữ liệu đơn giản và nhỏ nên không xử lý.

// Bên này có 52 phần tử nên phải kiểm tra.

- Chia bài có 4 người chơi.

+ Chạy vòng lặp từ 0 đến 52.

+ Mỗi lượt chia 4 lá cho 4 người chơi.

+ Người lưu mảng bài bằng listCard.

+ Vì vậy nên vòng lặp thực chất chỉ chạy 52/4 lần.

---------------------------------------------------------------------------------------\* scoreCard (hay socreCard): lưu các quân cơ và đầm bích. Nếu có đủ 14 lá (coi số lượng phần tử của mảng), nghĩa là đủ 13 lá Cơ và Đầm Bích thì coi như 'shoot the moon'.