|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: Alejandro González Montemayor | Matricula: T03052983 |
| Nombre del curso: computación en java | Nombre del profesor: Daniel H. Chávez A. |
| Modulo: 2 | Ejercicio: 3 |
| Fecha: 10/06/23 |  |
| Bibliografía: |  |

Este programa se realizo con las siguientes instrucciones y pasos

Primero lo primero se importo las clases que vamos a usar, esto se muestra en el primer código las cuales son arraylist, los arrays, collections y las list con el paquete java.util

Después se definió la clase deck, el cual este represtna las cartas de poker, después se puede ver el atributo cards que es una clase, el cual este tiene una lista para objetos de tipo Card.

Texto

Descripción generada automáticamenteDefiniremos la clase Card, esta clase tiene tres atributos,: palo, el cual este representa el palo de la carta los cuales son, tréboles, corazones, picas o diamantes. El color que representa el rojo o negro y por ultimo el valor que representa el valor de la carta del 2 a 10, A, J, Q o K.

Estos pasos son para iniciar el mazo de cartas, dentro del constructor de la clase deck, se crea un nuevo objeto de arraylist que se va a llamar cards, luego se implementa el initializeDeck para poder llenar el mazo con las cartas, se utiliza el for para hacer un bucle de los palos, colores y valores y se crea un objeto Card para las combinaciones posibles.

Para mezclar el mazo de cartas se usa el método shuffle el cual se usa para mezclar aleatoriamente el mazo para la clase Collections. Después de que se haya mezclado se va a mostrar un mensaje en la consola que figa que el mazo a sido mezclado.

Para mostrar la primera carta del mazo se utilizará el método head, la cual hará un print o mostrara un mensaje si el mazo este vacío indicara que el mazo esta vacío. De lo contrario remover a la primera carta del mazo, se mostrará los detalles de palo, color y valor, mostrando el número de cartas restantes en el mazo.

Texto

Descripción generada automáticamente

Para seleccionar una carta al del mazo al azar, se va a usar el método pick, si el mazo este vacio va a mostrar un mensaje indicando el mazo esta vacio. De lo contrario se generará un índice aleatorio entre el 0 y el numero de mazo de cartas, se remueve la carta correspondiente al índice y se muestre los detalles de palo, color y valor. Luego se muestra el numero de cartas restantes en el mazo.

Texto

Descripción generada automáticamentePara repartirlo se usa el método hand, que reparte una mano de cinco cartas del mazo. Si el mazo no tiene al menos cinco cartas se muestra un mensaje que dice que no hay suficientes cartas. Y si no se muestra el titulo Mano en un bucle for, se remueve las primeras cinco cartas del mazo, y mostramos los detalles de palo, color y valor. Y para finalizar mostramos el numero de cartas restantes en el mazo.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamentePara terminar con el código se prueba el código en el método main, se crea un objeto Deck lo mezclo para mostar la primera carta y seleccione una carta al azar y reparti una mano de cinco cartas.

Consola

Texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamenteBarajeo 1 Barajeo 2

Liga de mi repositorio

<https://github.com/AlexGZ2/actividad3.git>