

Przypomnienie wiadomości o obiektach plus obiekt w obiekcie!

<https://www.javappa.com/kurs-java/wlasne-obiekty>

3 zadania

W tym ćwiczeniu zasymulujemy grę Blackjack.

Otrzymasz dwie karty i będziesz mógł zobaczyć odkrytą kartę krupiera (jedną). Wszystkie karty są reprezentowane za pomocą ciągu, takiego jak „as”, „król”, „trzy”, „dwa” itp. Do obliczeń i stwierdzenia kto wygrał przyjmujemy wartości dla kart:

card	value card	value
as	11	osiem 8
dwa	2	dziewięć 9
trzy	3	dziesięć 10
cztery	4	walet 10
pięć	5	dama 10
sześć	6	król 10
siedem	7	inna 0

Założenia:

Losowanie kart – osobna klasa

Logika gry – osobna klasa

Wyświetlanie informacji dla gracza – osobna klasa

Klasa główna programu