

Вариант 8 - кости домино

Простой класс: Кость домино – определяется двумя значениями (от 0 до 6) на концах кости.

Методы простого класса (помимо общих):

- создание экземпляра класса с инициализацией двумя значениями;
- создание экземпляра класса с инициализацией случайными значениями (допустимо использование static метода вместо конструктора);
- генерация случайных значений для кости (с помощью генератора случайных чисел);
- (~) переворачивание кости на 180 градусов (значения меняются местами);
- (==) сравнение двух костей (переворачивание кости не должно менять результат сравнения);
- форматирование значений кости в виде ascii-арта.

Сложный класс: Группа костей – определяется массивом костей домино и размером этого массива.

Методы сложного класса (помимо общих):

- создание экземпляров класса с инициализацией количеством костей, которые заполняются случайными значениями (допустимо использование static метода вместо конструктора);
- создание экземпляров класса, содержащих каждую из возможных костей заданное количество раз (допустимо использование static метода вместо конструктора);
- (+) добавление заданной кости к группе;
- добавление случайной кости к группе;
- изъятие случайной кости из группы;
- изъятие из группы одной кости, имеющей заданные значения;
- ([i]) получение кости по её номеру (возврат по ссылке);
- удаление кости по её номеру;
- упорядочивание костей по возрастанию суммы очков;
- выделение из группы костей подгруппы костей, содержащих конкретное значение хотя бы один раз (вернуть новую группу костей, а из этой удалить заданную подгруппу).