

Poo - Poker orientado a Objetos

Os 3 professores de COO e os 2 monitores da matéria estão jogando uma partida de Poker a distância e pelo Google Meet não é uma forma muito fácil de jogar. Então eles estão pedindo ajuda pros alunos de COO para montar uma aplicação de Poker com orientação a Objetos.

Desafio

Sua tarefa é fazer um programa que leia as jogadas dos professores e dos monitores e diga quem venceu a rodada. Na entrada, aquele que recebe 5 cartas quer dizer que jogou até o final, mas quem mostrar menos cartas, quer dizer que desistiu da mão antes, então não tem pontuação final. Analisando as mãos de quem foi até o final, sua missão é mostrar quem ganhou.

Entrada

A entrada será de 5 linhas que representam as cartas de cada um dos jogadores. Cada carta é representada pelo seu número e a inicial do seu naipe (o: Ouro, e: Espada, c: Copas, p: Paus), o valete, a dama, o rei e o As, serão representados pelos números 11, 12, 13, 14 respectivamente.

Saída

Na saída você deve mostrar todas as jogadas dos jogadores, e aqueles que jogaram até o final, deve ter um texto na frente dizendo qual ranking ele conseguiu pelas cartas. Além disso, aquele com o maior ranking deve ter uma mensagem com um “Venci” na frente da sua pontuação. Apesar de no Poker não funcionar assim, caso duas ou mais pessoas tenham a mesma pontuação, devemos dizer que as duas venceram.

Exemplo de Entrada

3o 7e 9c
14c 5c 9c 4o 14e
4p 9e 9c 4o 14e
2e 4o
10p 6e 9c 4o 14e

Exemplo de Saída

3o 7e 9c
14c 5c 9c 4o 14e Par
4p 9e 9c 4o 14e 2Pares Venci
2e 4o
10p 6e 9c 4o 14e MaiorCarta