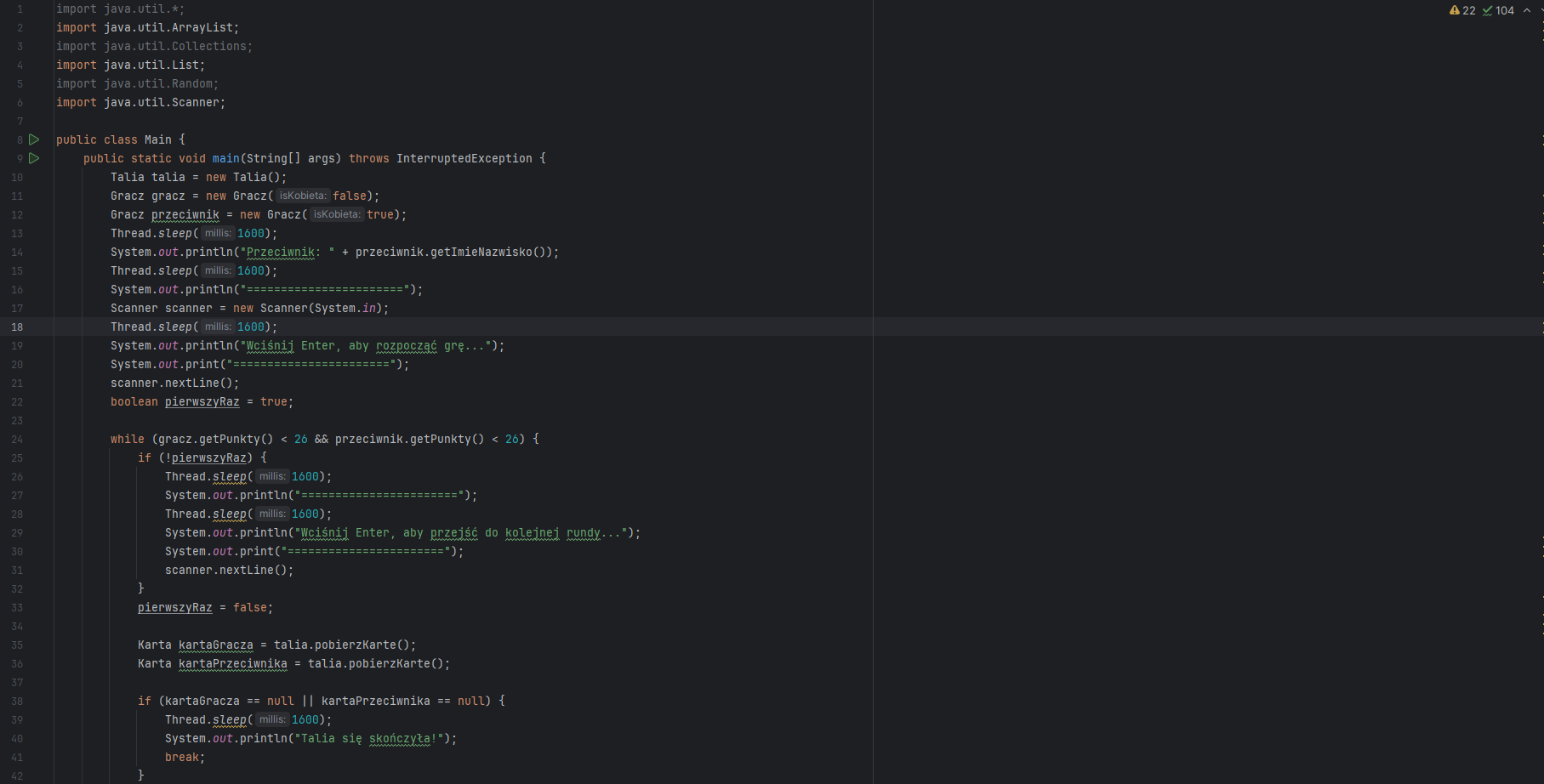
**Sprawozdanie do programu**

Autor: Krystian Zatka

Nr. Albumu: 124048

Społeczna Akademia Nauk, Łódź, Polska

1. Klasa Main



Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

W tej klasie znajduje się główny program gry, który kontroluje przebieg rozgrywki pomiędzy graczem, a losowym przeciwnikiem.

Rozgrywka polega na wylosowaniu karty gracza i przeciwnika i sprawdzeniu, która z nich jest silniejsza poprzez porównanie ich wartości. W przypadku wygranej, zwycięzca zbiera karty, które zostały wykorzystane w tej rundzie, aby móc ich użyć   
w przyszłości.

W sytuacji, gdy karta przeciwnika i gracza ma tą samą wartość, np.  
„Dwójka Pik” i „Dwójka Serce”, dochodzi do wojny. Podczas wojny obie strony muszą wystawić kartę bez odkrywania jej, tzn. nie znając jej wartości, a następnie wystawić kolejną kartę, która zadecyduje o zwycięzcy tej wojny. Zwycięzca zbiera wszystkie karty dla siebie, łącznie z niewiadomymi.

Gra dobiega końca, gdy jedna ze stron zwycięży 26 razy, bądź gdy wyczerpią się karty podczas wojny.

1. Klasa Gracz

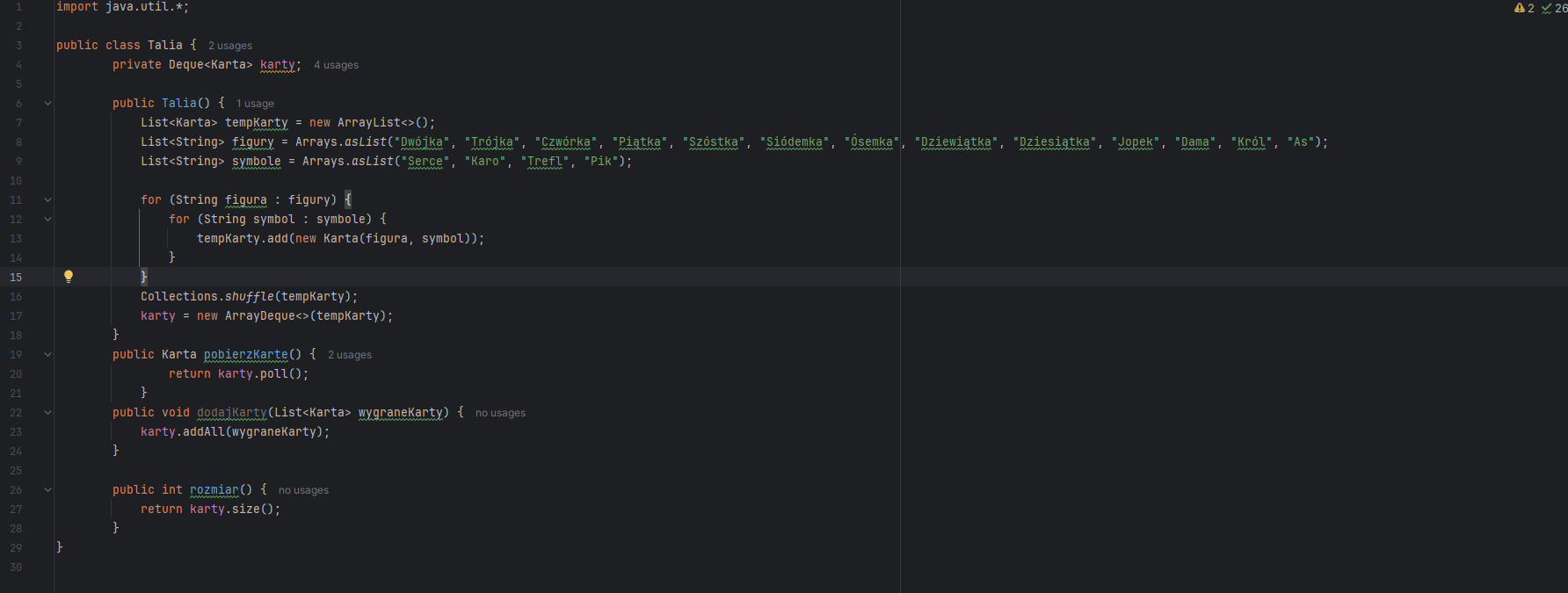
Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Klasa Gracz dotyczy kwestii przeciwnika, z którym zmierza się gracz oraz punktacji podczas rozgrywki. Znajduje się tu generator imienia i nazwiska w zależności od płci, licznik punktów zdobytych w kolejnych rundach gry oraz licznik zdobytych kart po zwycięstwie w rundzie.

1. Klasa Talia



Klasa Talia reprezentuje talię kart w grze. Odpowiada za przechowywanie kart i pobieranie ich. To tutaj znajdują się dane dotyczące kart, które są używane w rozgrywce. Dodatkowo tutaj dochodzi do dodania kart zwyciężonych do talii, której gracze używają w rozgrywce, z tego powodu rozgrywka nie kończy się zbyt nagle.

1. Klasa Karta

Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Klasa Karta ma za zadanie informować o figurze i symbolu karty oraz jej wartości. Każda karta ma przypisaną wartość, tak aby podczas rozgrywki program poprawnie określał, który z graczy wygrywa rundę.