

Programa um jogo de truco orientado a objeto em C++, nele vou programa as cartas a mesa (local aonde acontece o jogo) e os jogadores

Será embaralhado o deck das cartas e será distribuído a cada participantes (Players) 3 cartas a cartas do deck ,será dado um Mão(3 cartas)para cada jogador , a Mão jogador(humano) ficarão visualizadas para ele e dos NPCs(BOTs) ela não visível, será virada uma carta na mesa. No fim da primeira rodada ele mostra quem ganhou quem teve a cartas de valor mais altas conforme a regras ,indo para a segunda rodada e para a terceira sucessivamente.

O truco só pode pedir ser pedido pelo jogado (humano) isso pode valer 3ponto se for pedido truco ou 1 ponto se não for pedido truco. Assim sequencialmente a cada rodada. Mostrando quem ganhou na rodada e quem ganhou no jogo, que nesse caso seria as 3 rodadas.

Cada rodada os jogadores jogam um carta do sua Mao, assim sendo o jogo termina em tres rodadas ,assim sendo quem chegar a 12 pontos primeiro venceu o jogo. A sequencia que determina o valor da cartas da maior para a menor é a seguir 3,2,As,K,Q,J,7,6,5,4