

Курс:
«Язык программирования Java»

ТЕМА: TDD

Написать программу, проверяющую, у кого из игроков в техасский холдем, выигрышная комбинация. Комбинации передаются в программу в виде строк. Строка содержит 5 карт. Карты обозначаются номиналом карт и мастью. Карты разделены в строке пробелом. Программа возвращает номер победителя. Код должен быть написан с использованием подхода *TDD*.

Возможные номиналы:

От 2 до 10

В – валет

Д – дама

К – король

Т – туз

Обозначение масти:

Б – бубна

Т – трефи

П – пики

Ч – черви

Примеры карт:

10Ч – десятка червовая

ТТ – терефовый туз

ДБ – бубновая дама

Комбинации:



роял-флеш



стрит-флеш



каре



фулл хаус



флеш



стрит



тройка



две пары



пара



старшая карта

Задание 1

Создать класс *PokerComparator*.

В классе *PokerComparator* создать метод *int compare (String ...value)*.

Создать класс *PokerComparatorTest*.

Задание 2

Метод *compare* возвращает -1, если в метод передается *null* или пустые строки.

Входные данные	Результат
<i>null</i>	-1
""	-1
" "	-1
"" , ""	-1

Задание 2

Метод *compare* возвращает -2, если количество карт в строке не равно 5.

Входные данные	Результат
"6Т"	-2
"2П", "6Ч"	-3

Задание 3

Метод *compare* возвращает 1, если передается одна строка, в ней 5 карт и обозначение карт верное (не содержит другие символы и карта есть в колоде). Если в строке содержится карта, которой нет в колоде, метод должен возвращать -3.

Входные данные	Результат
"ВП КЧ ЗТ 1Т ВТ"	-3
" ПТ 7Б ТП ЗБ ВБ"	-3
"10П 10Т 8П 10Ч 8Т"	1
"7Б ТП ЗБ ВБ ТТ"	1

Задание 4

Метод *compare* возвращает 1, если в первой строке содержится комбинация карт «пара», а во второй строке или нет пары или пара меньше, чем в первой строке; иначе возвращает 2.

Входные данные	Результат

Задание 5

Метод *compare* возвращает 1, если в первой строке содержится комбинация карт «две пары», а во второй строке или нет двух пар или эта комбинация меньше, чем в первой строке; иначе возвращает 2.

Входные данные	Результат

Задание 6

Метод *compare* возвращает 1, если в первой строке содержится комбинация карт «тройка», а во второй строке или нет тройки или комбинация меньше, чем в первой строке; иначе возвращает 2.

Входные данные	Результат

Задание 7

Метод *compare* возвращает 1, если в первой строке содержится комбинация карт «стрит» (номиналы карт идут по порядку, масть разная), а во второй строке или нет «стрита» или комбинация меньше, чем в первой строке; иначе возвращает 2. Туз может быть как старшей картой, так и единичкой.

На вскрытии, среди играющих со «стритами», выигрывает комбинация с наибольшей картой.

Входные данные	Результат

Задание 8

Метод *compare* возвращает 1, если в первой строке содержится комбинация карт «флэш» (номиналы карт идут по порядку, масть одинаковая), а во второй строке или нет флэша или комбинация меньше, чем в первой строке; иначе возвращает 2.

На вскрытии, среди играющих с комбинациями «флэш», побеждает комбинация с высшей картой. Если старшие карты равны, то сравнивается последующая карта, если обе старших карты равны, то сравнивается 3-я карта и т.д.

Входные данные	Результат