

Disciplina: Linguagem de Programação II
Prof. MSc. Lucas Gonçalves Nadalete

Aula 08: Exercícios – Arrays e OO

Exercício 1

- Crie a classe Carta, que possui um nome e um naipe. Crie os métodos GET e SET para os atributos. Crie agora uma classe Baralho, que possui 52 cartas. No construtor de Baralho, inicialize as 52 cartas (juntamente com os 4 coringas, que devem se chamar “coringa” e o naipe é “coringa”). Escreva os seguintes métodos:
 - embaralhar() – usando o método **Math.random** dá para trocar as cartas dentro do baralho, misturando-as (sorteie duas posições e troque-as. Repita este processo diversas vezes).
 - distribuirCarta() – devolve uma carta, retirada do topo do baralho, se não estiver vazio, ou null.
 - hasCarta() – verifica se tem carta no baralho, devolvendo true ou false. A classe Baralho, assim construída, será útil para programar diversos jogos de cartas, através de novas classes que os implementem.
 - imprimirBaralho() – imprime as cartas para verificar como estão dispostas (se estão embaralhadas por exemplo).