

Opgave: OpgaveCardValueGuess

1. Skriv klassen med ovenstående navn.
2. Programmet skal tilfældigt vælge et spillekort (vha. Random). Det skal altså vælge:
 - **Farve** (Klør, Hjerter, Spar eller Ruder)
 - **Værdi** (Es, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, knægt, dronning eller konge)

Tænk over hvordan du vil repræsentere det valgte spillekort. Hvilke(n) datatype(r) vil du bruge?
Læs resten af opgaven, så du tænker det ind i dine beslutninger.

3. Brugeren får nu to muligheder for at gætte farven. Hvis brugeren ikke kan gætte det i to forsøg, har han tabt. Hvis han gætter det i første forsøg, skal han selvfølgelig ikke spørges igen.
4. Hvis brugeren gættede farven, skal han nu gætte værdien. Her får han tre forsøg. Hvis et forsøg lykkes, får han en lykønskning, og programmet afsluttes. Hvis et forsøg fejler, skal programmet skrive om den faktiske værdi er højere eller lavere end brugerens gæt.

