

Hand
+ hand : String[] - length_of_hand : int
<<constructor>> Hand(hand1 : String[]) + Sort_Hand() + Get_length_of_hand() : int + get_card(position : int) : String + contains_red_skip() : boolean + delete_reds() : String[] + contains_blue_skip() : boolean + delete_blues() : String[] + contains_green_skip() : boolean + delete_greens() : String[] + contains_yellow_skip() : boolean + delete_yellows() : String[] + contains_red_draw2() : int + contains_blue_draw2() : int + contains_green_draw2() : int + contains_yellow_draw2() : int + contains_red_reverse() : boolean + contains_blue_reverse() : boolean + contains_green_reverse() : boolean + contains_yellow_reverse() : boolean + contains_wild() : int + contains_wild4() : int + workout_values() : int[]

Deck
- end_position : int - start : int - cards_left : int - number_of_decks : int - is_action_cards : boolean - deck : String []
<<constructor>> Deck (number_of_decks : int, is_action_cards : boolean) + filldeck(decks : int, action_cards : boolean) : String [] + ShuffleDeck(together : int) : void + get_end_position() : int + increment_end_position() : void + getCards(position : int) : String + setCards(new_value : String, position : int) : void + getStart() : int + start_increment() : void + Get_cards_left() : int + cards_left_decrement() : void + draw_card() : String + cards_left_increment() : void + return_card(card : String) : void

TestCase
+ testDeck() : void + testHand() : void + testOutput() : void

Output
+ print_header( l : int ) : String + print_card( card : String ) : String