

Biblioteca CARDS.JS

Função shuffle()

Embaralha as 52 cartas do jogo, não permitindo cartas repetidas. As cartas são armazenadas em um vetor que é gerado pela função. **Você precisa embaralhar as cartas primeiro antes de sacar.**

Exemplo:

```
var deck = shuffle();

var i;

for(i= 0; i<2; i++){

    alert(deck[i]); //irá imprimir as 2 primeiras cartas.

}
```

Função nextCard()

Saca a próxima carta do baralho e retorna seu valor como uma String. Essa String é o nome do arquivo de imagem de uma carta armazenada na pasta /images do projeto. Isso permite portanto alterar as imagens das cartas lá armazenadas. **Você precisa embaralhar primeiro antes de sacar!**

Exemplo:

```
var card = nextCard();

alert(card); // irá imprimir o nome da carta que estiver no topo nesse instante!
```

Função paint(index, card)

Desenha uma carta do baralho na tela do jogo. Tem dois parâmetros. O primeiro é posição onde a carta será desenhada na tabela. O segundo é o nome uma imagem de carta do jogo, já com .jpg.

Exemplo:

```
var deck2 = shuffle();

var card = nextCard(deck2);

paint(0, card); //imprime na primeira posição da tabela a carta sacada.
```

Função `search(card, deck)`

Procura uma carta num baralho. O primeiro parâmetro é a carta buscada. O segundo é o vetor que representa o baralho.