

Задание №1 (простое)

Написать программу, которая эмулирует раздачу карт в колоде игроку.
Каждая карта - это объект. Колода - это тоже объект. Игрок (рука) - это тоже объект.
При старте программы колода перемешивается, и в "руку" игрока сдается количество карт (конкретное количество карт - парамет "руки").
После этого вызывается метод, который показывает, какие карты в руке игрока.

Задание №2 (посложнее)

Модифицировать программу из задания 1 так, чтобы двое людей могли играть в покер.
Компьютер выступает за крупье

Задание №3 (сложное)

Для игры пятнашки из задания 4.1, написать код, который проверяет, решается ли головоломка.

Задание №4 (сверхсложное)

Для игры пятнашки из задания 4.1, написать код, который решает головоломку, выводя последовательность ходов ("влево, вправо, вверх, вверх,")