

Курс «Платформа Microsoft .NET и язык программирования C#»

Тема: Коллекции

Домашнее задание

Задание 1.

Программа «Карточная игра!»

Создать модель карточной игры.

Требования:

1. Класс *Game* формирует и обеспечивает:
 - 1.1. Список игроков (минимум 2);
 - 1.2. Колоду карт (36 карт);
 - 1.3. Перетасовку карт (случайным образом);
 - 1.4. Раздачу карт игрокам(равными частями каждому игроку);
 - 1.5. Игровой процесс.
 - 1.5.1. **Принцип:** Игроки кладут по одной карте. У кого карта больше, то тот игрок забирает все карты и кладет их в конец своей колоды.
 - 1.5.2. **Дополнение:** при совпадении карт забирает первый игрок, шестерка не забирает туза.
 - 1.5.3. Выигрывает игрок, который забрал все карты.
2. Класс *Player* (набор имеющихся карт, вывод имеющихся карт).
3. Класс *Card* (масть и тип карты (6–10, валет, дама, король, туз).