

SOLITARIO MAZZETTI

SCOPO

Raggruppare in ogni mazzetto le 4 carte dello stesso valore, corrispondente alla posizione del mazzetto stesso: sul primo i 4 assi, nel secondo i 2 e così via fino al 9, prima di scoprire tutti e 4 i re.

FUNZIONAMENTO

Con il mazzo di 40 carte si forma una griglia 3x3 per un totale di 9 mazzetti da 4 carte ciascuno.

Le carte sono coperte, con le 4 carte restanti si creerà un mazzo dalla quale si girerà la prima carta che va posizionata sul relativo mazzetto(in base al valore della carta).

A questo punto la carta verrà messa in fondo al mazzetto e verrà girata quella in cima.

Da questa si procede in maniera analoga, finché non si rivela un re. Quando questo accade è necessario posizionarlo nel suo mazzetto e ricominciare con una nuova carta del tallone.

APPLICAZIONE IN C#

Per sviluppare il gioco ci serviranno 4 classi: Carta, MazzoPrincipale, Mazzetto, Gioco.

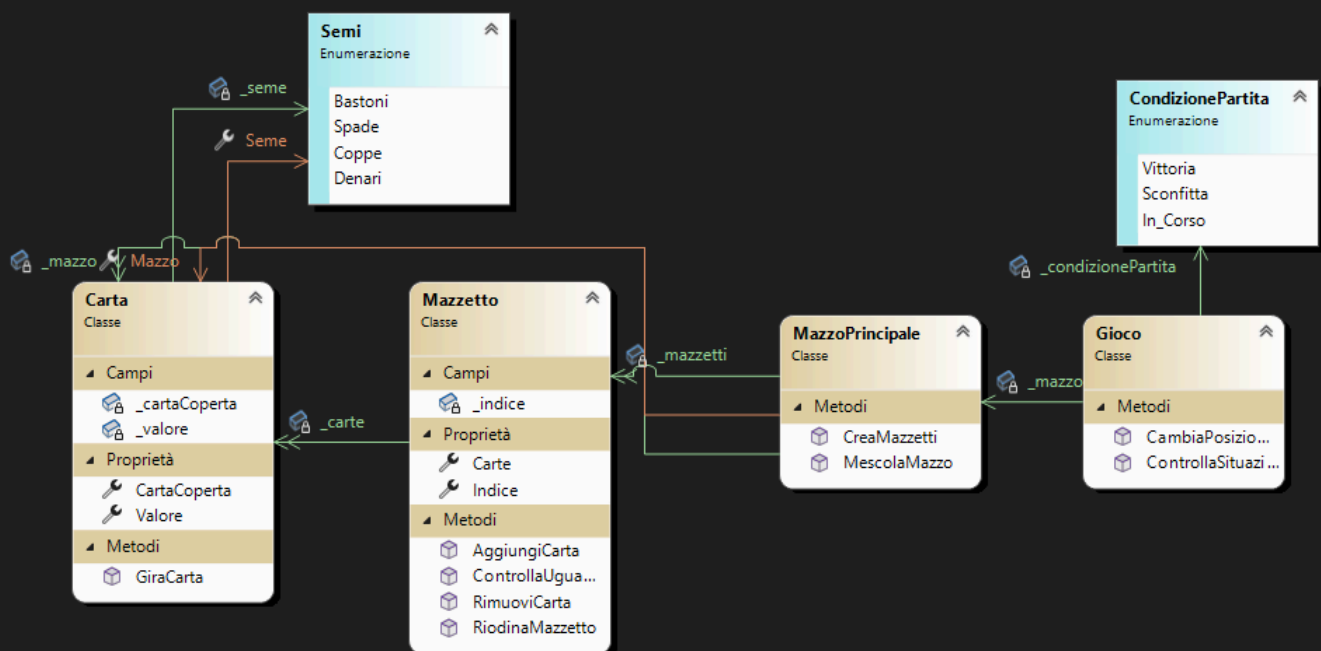
La classe “Carta” avrà come attributi un intero (valore), un enumerativo (seme) ed un booleano (cartaCoperta) che evidenzia lo stato(coperta o non coperta) della carta controllato da un metodo che ne potrà cambiare lo stato.

La classe “Mazzetto” avrà come attributi un intero (indice) e una lista di Carta(carte); la classe avrà come metodo ControllaUguaglianzaValore (serve per controllare se le carte nel mazzetto hanno tutte lo stesso valore), AggiungiCarta (serve per aggiungere una carta al mazzetto), RimuoviCarta (serve per rimuovere una carta dal mazzetto), dopo aver aggiunto o rimosso una carta, RiordinaMazzetto (ristabilisce le posizioni delle carte della lista carte).

La classe “MazzoPrincipale” avrà come attributi un array di Carta (mazzo) e una lista di Mazzetto (mazzetti); come metodi ci saranno MescolaMazzo e CreaMazzetti (serve per dividere le carte del mazzo in mazzetti).

La classe “Gioco” avrà come attributi un enumerativo (CondizionePartita) e un MazzoPrincipale (mazzo); come metodi avrà ControllaSituazionePartita (serve per capire se la partita è in corso o è terminata), CambiaPosizioneCarte (serve per scambiare la posizione delle carte, provocato dal giocatore, durante il corso della partita)

DIAGRAMMA DELLE CLASSI



LINK MOCKUP

<https://www.figma.com/file/VEOGKynYwFxtYH7tiD7gcK/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=CrM2IQPzf9IWY561-1>