# Kortlek – Kvalitets Utveckling BED21

**Webapplikation - Kortlek**

* En kortlek 52 kort
* En sida för att generera korthand 5 kort.
* Man ska kunna byta ett till fem kort. Du väljer själv.
* Inga begränsningar på hur många gånger du vill byta.
* Knappar under korten (check box) vilka kort du vill byta ut.
* Om korten är slut, blandar vi slasken och lägger tillbaka i högen.
* Databasen = Historik. Vilka kort hade du innan.

Vi fick i uppgift av läraren att i klassen tillsammans komma överens om vilken Webapplikation vi skall bygga och vad den skall handla om.

Vi kom överens om att vi skulle bygga en kortlek.

Kortleken skall gå ut på att från en hög kortlek med 52 kort utan joker skall kunna slumpa fram 5 kort från början.

Man kommer att kunna byta ut korten man inte vill ha kvar med en check box, som kommer att ligga under varje 5 korten. Det kommer inte att finnas några begränsningar på hur många gånger du vill byta korten. När kortleken är slut så kommer man att behöva använda sig utav en knapp där hela kortleken som ligger i slasket blandas om och lägger upp kortleken i en ny hög igen.

I databasen så skall man spara kortens historik. Kortens historik skall vara på en annan sida.

Tänk på att

* Vi skall enhetstesta applikationen och ev hitta design patterns.
* Uppgiften är individuell.
* Projektet skall vara klart och färdigställt för bedömning senast 29/9 kl 23.59.