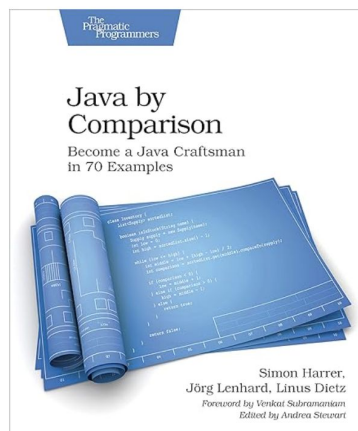
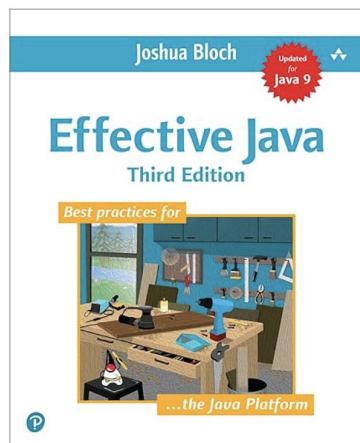


Literatur

- [Java von Kopf bis Fuß](#) (Ausgabe von 2023) → Grundlegende Konzepte, Buch mit vielen Beispielen & Übungen
- [Java by Comparison](#) → besseren Code schreiben
- [Effective Java](#) → wenn sie mehr wollen (best practices)



Skatblatt

2. Übung

Skatblatt

1. Erstellen Sie zwei Enum Typen: Kartenfarbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) und Kartenwertigkeit (7 bis Ass)
2. Erstellen Sie eine Klasse Spielkarte, die sich aus Kartenfarbe und Kartenwertigkeit zusammensetzt
3. Schreiben Sie einen Konstruktor für Spielkarte, der Farbe und Wertigkeit einer neuen Karte Zufällig setzt
4. Testen Sie den Konstruktor in einer entsprechenden main-Methode
5. Erweitern Sie die Wertigkeit, so dass Sie die Punkte eines Kartenstapel zählen können (7 = 7 Punkte, 8 = 8 Punkte ,..., Bube, Dame & König 10 Punkte und Ass 11 Punkte).