

# **Курс: Платформа Microsoft .NET и язык программирования C#**

## **Встреча № 14**

Тема: Коллекции. Generic.

Домашнее задание

Задание 1. Программа «Карточная игра!»

Создать модель карточной игры. Требования:

1. Класс Game формирует и обеспечивает:

1.1.1. Список игроков (2);

1.1.2. Колоду карт (36 карт);

1.1.3. Перетасовку карт (случайным образом);

1.1.4. Раздачу карт игрокам (равными частями каждому игроку);

1.1.5. Игровой процесс. Принцип: Игроки кладут по одной карте. У кого карта больше, то тот игрок забирает все карты и кладет их в конец своей колоды. Упрощение: при совпадении карт забирает первый игрок, шестерка забирает туза. Выигрывает игрок, который забрал все карты.

2. Класс Player (набор имеющихся карт, вывод имеющихся карт).

3. Класс Karta (масть и тип карты (6–10, валет, дама, король, туз).