

Esercizio: Mazzo di carte

- implementate le classi **Carta** e **MazzoDiCarte** utilizzando le enumerazioni invece degli interi per rappresentare semi e valori delle carte

Esercizio: Campo Minato

- Progettare la classe **CampoMinato** che realizzi il gioco del campo minato ([http://it.wikipedia.org/wiki/Campo_minato_\(videogioco\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Campo_minato_(videogioco)))
- Il **costruttore** deve inizializzare il campo **NxM** (dove N e M sono interi forniti in ingresso al costruttore insieme al numero m di mine) piazzando casualmente le m mine nel campo
- Implementare un metodo **scopri()** che, dati x e y in ingresso, scopre la casella e restituisce un intero pari a:
 - -1 se la casella contiene una mina
 - La quantità di caselle adiacenti contenenti mine (incluse quelle in diagonale)
 - 0 se la caselle adiacenti non contengono mine. In quest'ultimo caso, vengono scoperte anche le caselle adiacenti **finché** non si incontra un numero > 0 (richiede la **ricorsione!**)
- Implementare un metodo **toString()** che restituisce la situazione attuale del gioco
- Implementare un metodo **vinto()** che restituisce lo **stato del gioco**:
perso, vinto, in gioco

Esercizio: Gioco del Quindici

- Progettare la classe **GiocoDelQuindici** che realizzi il gioco del quindici (http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_del_quindici)
- Il **costruttore** deve inizializzare una tabellina 4x4 in cui sono posizionate casualmente 15 tessere quadrate (da 1 a 15)
- Implementare un metodo privato **mischia** che posiziona le caselle casualmente nella tabella (usato anche dal costruttore)
- Implementare un metodo **scorri** che prende in ingresso la posizione x e y della casella e la **direzione** in cui spostare la casella
- Implementare un metodo **vinto** che restituisce un booleano corrispondente alla vincita del giocatore (ovvero se si è riuscito a posizionare le caselle esattamente nell'ordine da 1 a 15, come riportato in figura)

