

## Lista 2

Termin oddania: czwartek: 18.03.2021r.

### Zadanie.

Napisz program tworzący listę, której elementami są karty do gry. Karta ma dwa pola: **Wartosc** i **Kolor**.

Wartosc
Kolor

Wartosc = {1, 2, ... , 13}

1 – as

2 – 2

...

10 – 10

11 – walet

12 – dama

13 – król

Kolor = {0, 1, 2, 3}

0 - kier

1 - karo

2 - trefl

3 - pik

Dane do listy wylosuj (klasa Random). Losujemy wartości pól: **Wartosc** [0,13] oraz **Kolor** [0,3]. Wylosowanie wartości zero dla pola **Wartosc** oznacza koniec tworzenia listy. **Utworzoną kartę wstaw do listy na odpowiednie miejsce**, tak aby karty były uporządkowane według wartości, a następnie według kolorów (nie sortuj listy). Do implementacji listy wykorzystaj klasę `ArrayList`. Do przeglądania i odczytywania danych z listy wykorzystaj pętle (`for`, `while`, `foreach`) oraz iterator. W programie zdefiniuj `Menu`, którego opcje wykonują następujące operacje:

1. Utworzenie listy (karty mogą się powtarzać)
2. Wyświetlanie listy
3. Wyświetlanie liczby elementów listy
4. Wyświetlanie kart o podanej wartości
5. Wyświetlanie kart o podanym kolorze
6. Usuwanie kart powtarzających się (do testów usuwania należy na początek listy dodać trzy karty As kier).