

Lab說明₁

3

□ 請修改課本範例(請使用本練習提供之程式碼)，以建立一個迷你撲克牌遊戲。

□ 修改Card.java，新增一個method:

public int getPoint()

- 此method將回傳一張牌的點數，點數規則：
 - 牌面2~10：牌面點數即為其點數
 - 牌面Ace：20點；Jack：11點；Queen：12點；King：13點
- 點數判斷請使用DeckOfCards的公開陣列變數faces (請勿使用長串的if...else或switch)。
 - 字串比對請用String的equals方法
 - <https://docs.oracle.com/javase/9/docs/api/java/lang/String.html#equals-java.lang.Object->

Lab說明₂

4

- 請開發PokerGame類別
 - ▣ 於無參數建構子內，請將撲克牌重新洗牌。
 - ▣ 請開發 *public void dealFiveCards()*
 - 可發五張牌，並顯示五張牌個別牌面、點數、以及總和點數(請參考ex3-result.txt)。
 - 請於此method中捕捉 *NullPointerException*，用以處理整副牌已發完的情況(請參考ex3-result.txt)。

Lab說明₃

5

- 請開發PokerGameTest類別
 - ▣ 設計一個while迴圈讓使用者持續輸入選項，以進行遊戲
 - ▣ 使用者可以選擇0: quit, 1: play, 2: restart
 - 選擇0，結束while迴圈(0為sentinel)
 - 選擇1，發五張牌 (呼叫dealFiveCards())
 - 選擇2，重新new一副牌，再發五張牌
 - ▣ 預期遊戲歷程請參考ex3-result.ext

預期結果

6

□ 請參考ex3-result.txt