**Skilaverkefni 6**

Hannið forrit sem hefur klasann Spilastokkur hann hefur eiginleikana/attributes tegund og númer

* Tegund er (hjarta, spaði, tígull, lauf)
* Númer er nr. spilsins frá 1-13 (gosi nr 11, drotting nr 12 og kóngur nr 13)

1. Klasinn þarf að hafa föllin
   1. def \_\_init\_\_(...)
   2. def \_\_str\_\_(...)
2. Búið til öll 52 spilin (52 tilvik/instances af klasanum) og setjið þau í lista.
3. Stokkið stokkinn ykkar (listann með öllum spilunum)
4. Gefið notanda 25 spil og tölvu 25 spil.
5. Látið tölvu velja random tromp (hjarta,spaði, tígull eða lauf)
6. Notandi og tölva setja út til skiptis. Notandi byrjar alltaf.
7. Látið notanda og tölvu setja út aftasta spilið í stokknum sínum og finnið út hvor vinnur slaginn.
8. Látið notanda og tölvu spila 10 sinnum og teljið hvað marga slagi hvor fær
9. Í hverri umferð á að prentast út hvaða spil bæði notandi og tölva hafa og hver vinnur
10. Haldið áfram þar til öll spil á hendi er búin!
11. Þá þarf að tilkynna hvort notandi eða tölva vann og hvað hvor fékk marga slagi…

**Reglur:**

Tromp vinnur allar hinar sortirnar, ef báðir eru með tromp vinnur sá með hærra trompið.

Dæmi í spili þar sem hjarta er tromp :

Ef notandi lætur út tígulþrist og tölva lætur út spaðakóng þá vinnur notandi því tígull er úti

Ef tölva lætur út spaðadrottingu og notandi lætur út hjartatvist vinnur notandi því hjarta er tromp

**Sá sem setur út ræður sem sagt alltaf litnum nema þegar trompað er.**