

```
import java.util.ArrayList;
```

Pacote a ser importado para usar a classe ArrayList

```
ArrayList<Tile> boneyard = new ArrayList<>();
```

Você pode declarar e usar listas de qualquer classe (basta definir a classe entre os < e >)

```
boneyard.add(new Tile(end1, end2));
```

Adicionando a pedra criada na lista “boneyard” (monte)

```
Tile tile = boneyard.remove(0);
```

Remove da lista “boneyard” e retorna o elemento da posição indicada (no exemplo, a primeira posição [0])

```
Tile higher = players.get(0).getHigherTile();
```

A operação get(pos) retorna o objeto que está na posição informada (o objeto não é removido da lista)

```
if (boneyard.isEmpty()) { ...
```

Retorna true se a lista estiver vazia, false caso contrário

```
return boneyard.remove(boneyard.size()-1);
```

O método size() retorna a quantidade de elementos na lista (no exemplo, estamos removendo o último elemento)

```
import java.util.Collections;
```

Pacote a ser importado para usar a classe Collections

```
Collections.shuffle(boneyard);
```

Exemplo que mostra como utilizar a classe Collections para embaralhar (shuffle) os elementos da lista “boneyard”

## Documentação

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/ArrayList.html>

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/Collections.html>