**Python osnove – klase i objekti**

Koristeći klase u karte.py realizirati igru briškule (okruženje) za dva igrača i dodatne klase za igrače (agente). Realizaciju podijeliti u iduće klase u odvojenim datotekama:

**Klasa „Igrac“**

Igrači će nasljeđivati osnovnu klasu Igrač koja će imati:

* Konstruktor koji prima parametar „ime“
* Metodu „akcija“ koja prima stanje igre u obliku rječnika sa idućim parovima:
  + "briskula": Karta() sa zogom (bojom) koji je adut
  + "ruka": klasa Karte() sa kartama u ruci igrača
  + "stol": klasa Karte() sa kartama na stolu
  + "dobivene": klasa Karte() sa kartama svih prethodnih ruku koje je igrač dobio
  + "dobivene protivnik": klasa Karte() sa kartama svih prethodnih ruku koje je protivnik dobio

Metoda akcija vraća odluku agenta kao indeks karte u ruci. Osnovna odluka je nasumice odabrati kartu u ruci.

**Klasa „Human“**

Ova klasa će nasljeđivati klasu Igrac i imati identične metode. Akcija će se određivati kroz interakciju sa korisnikom.

**Klasa „Briskula“**

Realizirati klasu koja će odigrati partiju briškule između dva agenta. Klasa će imati barem iduće metode:

* Konstruktor koji prima dva agenta klase Igrac (ili izvedene klase) i koji će se dalje zvati igrač 1 i 2. Igrač 1 će uvijek igrati prvi.
* Metodu „\_\_str\_\_“ - koja će ispisivati stanje igre: broj karata u špilu, briškulu, karte na stolu i karte u ruci svakog igrača
* Metodu „rezultat“ koja će za konačno stanje partije vratiti: 1 (pobjeda igrača 1), 2 (pobjeda igrača 2) ili 0 (neriješeno)
* Metodu „stanje“ – koja će vratiti rječnik opisan za metodu agenta „akcija“
* Metode „odigraj\_ruku“ i „odigraj\_partiju“ koje će realizirati mehaniku igre pitajući agente za akcije. Obje metode primaju parametar koji će određivati da li će tijek partije biti prikazan na ekranu „prikaz=True“

Ova klasa će imati i članove BODOVI i SNAGA kao rječnike koje će odražavati bodove i snagu svake karte (broja karte). Radi bolje podjele koda, u istoj datoteci se može dodati i klasu „IgracBriskule“ koja će držati dio stanja koje pripada pojedinom igraču.

**Skripta usporedi.py**

Sve klase testirati i napraviti dodatnu skriptu koja će odigrati i prebrojati pobjede za dva agenta i N=1000 partija briškule. Svaki agent će igrati N/2 partija kao prvi igrač. Na kraju će se ispisati rezultat.