

Övningsuppgifter Klasser

Vi ska göra en generisk kortlek som kan användas till olika typer av kortspel.

Skapa en klass Card

Card skall kunna instansieras med två värden, suit & rank. t.ex ruter 4.
Alltså behöver Card en ny konstruktor som tar in dessa värden.

Card behöver även två properties för att lagra dessa värden.

Card behöver även en metod för att kunna returnera vad som står på kortet.

-(NSString*) description;

Vad är speciellt med namnet description?

Efter att vi har en Card klass är det dags att sätta ihop själv kortleken.

Skapa en klass "Deck".

Klassen skall ha en property med möjliga suits. dvs "hjärter, ruter, spader & klöver".
Array eller strings, vilket fungerar bäst?

Klassen behöver även en property som håller koll på alla kort som skapas upp. Även här fungerar en array bra. Mutable eller immutable?

Implementera följande metoder.

- (void) generateDeck;
Genererar en kortlek med 52 spelkort.
- (void) printDeck;
Printar ut alla kort i kortleken
- (void) shuffle;
Blandar kortleken. Googla shuffle algorithm och se om du kan hitta något som passar.
- (Card *) drawCard;
Drar ett kort från kortleken.
Tänk på att kortet som dras inte längre kan finnas kvar i kortleken av logiska skäl.

Skapa nu upp en ny Deck i ViewControllers viewDidLoad.
Shuffla kortleken, dra ett kort och kör sedan printDeck för att se så att allt fungerade.

Steg 2.

Spelet.