

Objektno programiranje

vježba 4

Klase i objekti

Definirajte klase za kartašku igru Trešeta. Modelirajte klase za kartu, igrača i mac (deck). Karta se sastoji od broja i zoga. Mac ima 40 karata koji se moraju moći promiješati i podijeliti igračima (po 10 karata). Igrač ima ime, kombinaciju karata, broj bodova i može akužati ako ima odgovarajuću kombinaciju karata (napolitana tj. 1, 2, 3 iste boje nose 3 boda, a po (barem) tri jedinice, dvojke ili trojke nose tri ili četiri boda).

Napisati program u kojem korisnik određuje broj igrača (2 ili 4) i imena igrača, potom se promiješane karte podijele igračima, te se ispisuje koliko bodova iz akuže ima koji igrač.