**150 points**

Défier le Kraken au POKER!

Coder un programme capable de définir toutes les combinaisons de poker dans une main. La partie se déroule avec deux main: J1 et J2. Le programme devra identifier les deux mains, puis définir laquelle est gagnante.

Prendre en considération que 3 cartes sont mises sur la table sur le premier tour. Puis une 4è carte au second tour. Pour une 5è carte au troisième tour.

Représentation des cartes:

P pour Pic

C pour Coeur

K pour Carreau

T pour Trèfle

De 2 à 10 pour les cartes numériques dans chaque "famille"

V, Q, R, A pour Valet, Reine, Roi, As respectivement.

Ex: 2P = "Deux de Pic"

QT = "Reine de Trèfle"

Le jeu contient 52 cartes, toutes unique.

Exemple de main:

Main 1: 2P 3P QT AC 7K

Main 2: 7T 7P KA VT 5K

Commun: AT AP 4P 10K 8T

Écrivez un script déterminant la main gagnante. Permettre de saisir en input les deux mains et le tirage commun.

Énoncez la main gagnante en prenant la meilleure combinaison possible de 5 cartes entre les 5 cartes de la main + les 5 cartes communes.

Exemple:

Main 1: 2P 3P QT AC 7K

Main 2: 7T 7P KA VT 5K

Commun: AT AP 4P 10K 8T

Main 1 gagnante (3 As)