Program

Title : string

Main() : void

Game

ShowInstructions() : void

Deck

decksize : int
random : Random
Cards : List<Card>
currentCard : int

Shuffle() : void
PrintDeck() : void
AddCard() : void
DrawCard() : void
RemoveCard() : void
ApplesOrOranges() : void
ApplesOrOranges1Round()
: void
HigherOrLower() : void
HigherOrLower1Round
: void
HighestMatch() : void
HighestMatch1Round()
: void

Card

Value : string
Suit : string
Suits : enum

PrintCard() : void

Application

+ field: type

Menu() : void
LoadSuitGame() : void
LoadValueGame() : void
LoadMatchingGame() : void
ShowCredits() : void

Player

score : int
Name : string
Deck : Queue<Card>

Utility

choice : string

GetPlayerChoice() : void
Pause() : void
Print() : void