

Baralla de cartes



Objectius/Conceptes

Desenvolupar capacitats respecte a la programació de classes i objectes

Temps estimat

3 hores

Dificultat

Mitjans de comunicació

Tipus d'activitat

Desenvolupament

Requirements

1. Crea una aplicació de la manera que vulguis, per exemple de consola
2. Crea una classe **Paper**
 - a. Atributs privats
 - i. número.
 - ii. pal (ors, copes, espases i bastos)
 - b. Propietats
 - i. Número (getter)
 - ii. Pal (getter)
 - c. Constructors
 - i. Constructor per defecte (ú d'ors)
 - ii. Constructor amb els paràmetres de les cartes
3. Crea una classe anomenada **Utils**
 - a. Atributs privats
 - i. Un objecte de tipus Random
 - b. Mètodes
 - i. GetRandomInteger(int min, int max): doble
 - ii. GetRandomReal (doble mínim, doble màxim): doble
4. Crea una classe anomenada **Baralla**
 - a. Atributs privats
 - i. Una llista de cartes
 - b. Propietats
 - i. CardCount (recuperador)
 - c. Mètodes
 - i. ObtenirCartaEnPosicion(int): Carta
 - ii. ExtreureCartaEnPosicion(int): Carta
 - iii. ExtraerCarta(int nombre, Pal pal): Carta
 - iv. AfegirCarta(Carta) Aquesta funció ha de comprovar si ja existeix la carta per no afegir-la més d'una vegada
 - v. AfegirCarta(int numero, Pal pal) Aquesta funció ha de comprovar si ja existeix la carta per no afegir-la més d'una vegada
 - vi. Remenar() Aquesta funció barreja el mall de cartes
 - vii. ExtreurePrimeres(int nombre) : Llista<Carta> Aquesta funció extreu les primeres n cartes que hi ha al mall. Retorna una llista amb les cartes extretes.
 - viii. Resetear() Aquesta funció torna a generar tot el mall de cartes

Restrictions

- Totes les classes han d'estar programades en anglès