

Card
<ul style="list-style-type: none"> <li>- face : string</li> <li>- suit : char</li> <li>- val : int</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Card() :</li> <li>+ setFace(n : int) : void</li> <li>+ setSuit(n : int) : void</li> <li>+ setVal(n : int) : void</li> <li>+ getFace() : string</li> <li>+ getSuit() : char</li> <li>+ getVal() : int</li> </ul>

Deck
<ul style="list-style-type: none"> <li>- nCards : int</li> <li>- *crdDeck : Card</li> <li>- setDeck() : void</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Deck(n : int) :</li> <li>+ setDeck() : void</li> <li>+ shuffle() : void</li> <li>+ face(n : int) : string</li> <li>+ suit(n : int) : char</li> <li>+ val(n : int) : int</li> </ul>

Hand
<ul style="list-style-type: none"> <li>- hndSize : int</li> <li>- *cards : int</li> <li>- indx : int</li> <li>- handTot : int</li> <li>- aceElem : int</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Hand(n : int) :</li> <li>+ ~Hand() :</li> <li>+ dealCrd(deck : Deck, n : int) : string</li> <li>+ total() : int</li> <li>+ calcTot() : void</li> <li>+ hit(deck: Deck, n : int) : void</li> </ul>

Player
<ul style="list-style-type: none"> <li>- *plyrHnd : Hand</li> <li>- betAmt : int</li> <li>- chipsWon : int</li> <li>- totChips : int</li> <li>- games : unsigned int</li> <li>- wins : unsigned int</li> <li>- losses : unsigned int</li> <li>- status : bool</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Player() :</li> <li>+ setHand(hand : Hand) : void</li> <li>+ setBet(bet : int) : void</li> <li>+ setChips(chips : int) : void</li> <li>+ getStatus() : bool</li> <li>+ getBet() : int</li> <li>+ getChips() : int</li> <li>+ getTot() : int</li> <li>+ nGames() : unsigned int</li> <li>+ getWins() : unsigned int</li> <li>+ getLosses() : unsigned int</li> <li>+ stats(dealer : Player) : void</li> </ul>