

Class : Card
+ Value : Integer Value
+ Rank : Integer Rank
+ Suit : String Suit
+ Color : String Color
+ FaceUp : Boolean FaceUp
+ displayCard () : return Integer rank, String suit, String color, Boolean faceUp
+ getValue() : return Integer Value
- setValue() : void
+ getRank () : return Integer rank
- setRank () : void
+ getSuit () : return String suit
- setSuit () : void
+ getColor () : return String color
- setColor () : void
+ getFaceUp () : return Boolean faceUp
- flipCard () : void
+ isEqual (Card Card) : return Boolean isEqual
+ InHandOrOnField () : return Boolean isPlaced

Class : Deck
+ NumberOfCards : Integer numberInDeck
+ OrderCards : Array cards
+ isShuffled : Boolean isShuffled
+ showDeck () : return Array cards
+ getNumberOfCards () : return Integer cardsCount
+ setNumberOfCards (int numberOfCards) : void
+ getCardOrder () : return Array cards
- setCardOrder() : void
+ shuffle () : return Array cards
+ deal (int amountOfCards) : return Card card
+ discard () : void
+ nextCard () : return Card card
+ getNewDeck () : return Array cards
+ getCard (int index) : return Card card
- removeCard (int index) : return Card card

Class : Hand
+ NumberOfCards : Integer numberInHand
- Cards : Array cards
+ getHand () : return Array hand
+ orderHandRank () : return Array hand
+ orderHandSuit () : return Array hand
+ orderHandValue() : return Array hand
+ getCard (int index) : return Card card
- addCard (Card card) : void
- removeCard (Card card) : void
- removeCard (int index) : void
+ nextCard () : void
+ getNumberOfCards () : return Integer cardsCount
+ isEqual (Array Hand) : return Boolean isEqual
+ IsEmpty (Array Hand) : return Boolean isEmpty
+ draw (Deck) : return Array hand
+ discard () : void