

Egzamin

termin III

imię i nazwisko _____

liczba punktów _____

Klub Brydżowy «Bez Atu» chciałby nieco skomputeryzować przygotowanie do zawodów. Potrzebuje prostej aplikacji, która ułatwi generowanie rozdania.

W brydżu wykorzystuje się jedną talię 52 kart w czterech kolorach (♠, ♥, ♦, ♣). W każdym kolorze jest 13 kart: 2, ..., 10, walet (J), dama (Q), król (K) i as (A). Po potasowaniu wszystkie karty rozdawane są pomiędzy czterech graczy: N, E, S i W. Każdy z graczy otrzymuje zatem 13 kart.

Proszę zaimplementować funkcję **MakeDeal**, która tasuje i rozdaje karty graczom, a następnie zapisuje rozdanie do pliku tekstowego o podanej nazwie **szFileName** (parametr funkcji). Wartości kart są zapisywane jako 2, ..., 10, J (walet), Q (dama), K (król) i A (as). Kolory zapisywane są skrótami literowymi: ♠ – S, ♥ – H, ♦ – D, ♣ – C. Karta zapisywana jest jako wartość i kolor (bez spacji), np. 10♥ – 10H, 7♠ – 7S. Karty poszczególnych graczy są zapisywane w kolejności: N, E, S i W (każdy gracz w osobnej linii, poszczególne karty rozdzielone spacjami).

Karty są rozdzielane losowo. Dana karta może być rozdana tylko jednemu graczowi. Wszystkie 52 karty muszą być rozdzielone wśród graczy, każdy z nich musi otrzymać 13 kart. Gracz może otrzymać karty ze wszystkich czterech kolorów, trzech, dwóch lub tylko jednego.

Przykładowy plik z rozdaniem:

DEAL:

```
N: JS 3S JH 8H 7H 4H AD 10D 7D 6D 5D QC 3C
E: 10S 9S 5S 4S 9H 6H KD QD 9D KC 9C 6C 4C
S: AS 6S KH QH 10H 5H 3H 8D 3D AC JC 8C 5C
W: KS QS 8S 7S 2S AH 2H JD 4D 2D 10C 7C 2C
```