**Python osnove – klase i objekti**

Koristeći klase sa predavanja napraviti igru pojednostavljene trešete (korisnik protiv računala). Pravila igre su iduća:

* 1. Na početku igre svaki igrač dobiva 4 karte
  2. Cilj je osvojiti više ruku od protivnika. Ruka se sastoji od po jedne odigrane karte svakog igrača.
  3. Svaka ruka se odigrava tako da korisnik igra jednu kartu, a računalo odgovara sa jednom kartom.
  4. Računalo igra nasumičnu kartu, ali ako je moguće, boja karte mora odgovarati karti na stolu.
  5. Nakon odigrane ruke oba igrača dobivaju po jednu kartu iz špila.
  6. Ruku dobiva igrač koji je odigrao brojčano veću kartu pod uvjetom da boja karte odgovara boji igrane karte. U suprotnom prvi igrač dobiva ruku.
  7. Igra završava kada su odigrane sve karte.

Cijelu igru zatvoriti u klasu „Treseta“ koja će sadržati cijeli stanje igre i potrebne metode za igranje karte, dijeljenje karata, prikaz trenutne situacije… Glavni program će inicijalizirati instancu igre i zatim ući u *while* petlju koja će kontrolirati tijek igre i komunicirati s korisnikom.