

Angén kártyajáték

Kártya: magyar, 32 lap. Játék típusa: ütésszerző. Játékosok: 2 fő.

A játék célja: a felvevőnek 2, ellenfelének 1 ütést szerezni a lehetséges 4-ből.

A kártyák rangsora hagyományos: legerősebb az ász, majd király, felső, alsó, X, IX, VIII, VII.

A játék menete: Haladási irány: jobbra tartással. Az osztó mindkét félnek 4-4 lapot ad. A 17-iket aduként üti fel és a maradék kártyákat erre helyezi húzható talonként. Felvevőnek jelentkezhetsz az a személy, aki megítélése szerint a lehetséges négy ütésből legalább kettőt el tud vinni. Ha valaki vállalkozik erre, ellenfele jelezheti részvételi szándékát, de el is dobhatja kártyáit. A felvevő két lapot cserélhet: húz egyet a talonból és lerak egy kártyát, majd újra húz és lerak egyet. Lapcsere után a felvevő hív ki az első ütéshez. A színre szín adása kötelező, hívott szín hiányában adut kell tenni. A kihívás joga az ütést megszerző játékosé. Az elszámolásnál az a játékos, aki az előírt ütésszámot nem teljesítette, előre meghatározott összeget fizet a bankba. A bankot az egy leosztásban négy ütést nyerő játékos viheti el.

A program megvalósításakor az egyes állásokat legyen lehetőség névvel fájlban tárolni! A program a játékos egyes lépéseit szövegesen kérje be a képernyőről! Legyen lehetőség ezen felül a korábbi, névvel ellátott játékok „visszajátszására” is! A programban lehetőség van a játék feladására is.

A megvalósítás során objektum-orientált szemléletet kövessen!