Một bộ bài Tây gồm 52 lá bài (không tính quân Joker) được chia ra làm 4 bộ (suite). Mỗi bộ bao gồm 13 quân (rank). Như vậy, để mô tả một lá bài trong bộ bài Tây trong máy tính, ta dùng 2 thuộc tính:

***suite***: là một số nguyên trong khoảng từ 1 đến 4, trong đó 1 là Cơ (Heart), 2 là Rô (Diamond), 3 là Chuồn (Club), 4 là Bích (Spade)

***rank:*** là một số nguyên trong khoảng từ 1 đến 13, trong đó 1 là Xì (Ace), 2 là 2, 3 là 3,... 11 là Bồi (Jack) , 12 là Đầm (Queen), 13 là Già (King).

**Câu 1:** Xây dựng lớp **CPlayingCard** cho phép tạo một lá bài Tây hợp lệ và có phương thức **print** để in tên của một lá bài bằng tiếng Anh ra màn hình theo mẫu : <tên quân> of <tên bộ>

Ví dụ:

CPlayingCard c1(2, 11); c1.print(); // kết quả: Jack of Diamond

CPlayingCard c2(3, 1); c2.print(); // kết quả: Ace of Club

**Câu 2:** Xây dựng lớp **CPlayingDeck** cho phép quản lý một bộ bài Tây 52 lá với các phương thức như sau:

Default constructor : khởi tạo bộ bài với 52 lá bài riêng lẻ, không trùng nhau, tạo thành bộ bài Tây hợp lệ

print(): in tên tất cả lá bài hiện có trong bộ bài

*CPlayingCard* drawRandom() : rút một lá bài **ngẫu nhiên** từ bộ bài và trả về lá bài được rút. Lá bài được rút ra **phải** được xóa khỏi bộ bài.

**Câu 3:** Viết chương trình chơi bài Cào (Ba Lá) cho n người chơi (với n từ 2 đến 10 được nhập từ bàn phím). Từ bộ bài 52 lá ban đầu, mỗi người chơi lần lượt được rút 1 lá ngẫu nhiên từ chồng bài cho đến khi mỗi người được 3 lá bài. In tên 3 lá bài của từng người chơi và điểm của từng người chơi sau khi rút bài. In tên các lá bài CÒN LẠI trong bộ bài.

Các quân từ 1 đến 9 được tính từ 1 đến 9 điểm

Các quân Bồi, Đầm, Già được tính là 10 điểm.

Điểm cuối của người chơi là phần lẻ của tổng điểm ba lá bài. Hay nói cách khác = (lá 1 + lá 2 + lá 3) % 10

LƯU Ý : **Câu 3** yêu cầu SV phải tự thiết kế lớp đối tượng để thỏa mãn yêu cầu đề bài.

**HẾT**