Indienen

Kaartspel 21 - E1



In het kaart spel "21-en" krijen kaarten volgende waarde:

- '2' t.e.m. '10' : de overeenkomstige numerieke waarde (dus waarden 2 t.e.m. 10)
- Boer (voorgesteld door karakter 'J'): numerieke waarde 11
- Dame (voorgesteld door karakter 'Q'): numerieke waarde 12
- Koning (voorgesteld door karakter 'K') : numerieke waarde 13
- Aas (voorgesteld door karakter 'A'): numeriek waarde 1 OF numerieke waarde 11

Het is de bedoeling om van een lijst kaarten (elke kaart voorgesteld door 1 karakter) alle mogelijke waarden te bepalen. Indien in de lijst minstens 1 aas voorkomt, zijn er inderdaad meerder mogelijke waarden van de lijst.

Schrijf de methode waarde() met als enig argument een lijst van kaarten (elk door 1 karakter voorgesteld). Het resultaat is een lijst van gehele getallen, opklimmend geordend, met alle mogelijke waarden van de lijst kaarten. Elke waarde mag in deze lijst slechts 1 keer voorkomen!

LET OP: je code MOET recursief geprogrammeerd worden, en mag dus geen lusconstructies of comprehensies bevatten.

TIP: je code kan uit meerdere recursieve functies bestaan.

Voorbereidi Rechten in

Consistent

Verschillen

Kaartspel 2

Kolommen

M-op-een-r

Verkeersdr

Som Puzze <u>Oplossen v</u>

Evenwicht