**Introdução**

Para este trabalho foi Proposto que eu fizesse um jogo de truco(Mineiro) que seguisse todas as regras, e claro, fosse funcional .

**Solução Proposta**

O codigo foi dividido em 4 Classes [Jogo,Jogador, main ]

Main- Apenas inicializa pedindo ao usuario o numero de jogadores que vao jogar, com essa informacão, ela chama a classe jogo passando o numero de jogadores como parametro.

Carta- Tem apenas 2 atributos : Valor(o peso que essa carta tem em comparacao com as outras cartas) e c(a string que da nome à ela)

Jogador- Tem apenas o atributo nome e chama uma serie de metodos, como o setmao (inicializa a mao(sequencia d cartas) do jogador) ,e o drop(que retira a carta da jogada da mao deste jogador)

Jogo- É a clase principal, e onde tudo acontece, tem o metodo inicio que seta o arraylist de cartas , e chama o metodo rodada, que por sua vez se encarrega de rodar suficientes vezes para que se defina o vencedor da rodada e some os pontos para o time vecedor, o metodo rodada é chamado ate que um dos times complete 12 pontos. Na classe jogo ainda temos o metodo compara que se encarrega de retornar corretamente a carta da rodada de maior valor, para que o metodo rodada possa decidir quem saiu vencedor.

**Maquina Utilizada**

HP 1000 com windows 10, compilador NetBeans.

**Conclusão**

Com o trabalho pude estudar mais a fundo os conceitos vistos em sala de aula como encapsulamento, uso de diversas classes, e minha maior dificuldade foi organizar a logica para as N possibilidades de jogadas que podem surgir no decorrer do jogo.