

IFT2810: Structure de données

Ing., Dr., Amal Ben Abdellah

Automne, 2023

Travail Pratique 2

Travail à remettre le **Dimanche 29 Octobre 2023 avant minuit**, sur **Studium**
Les travaux pratiques doivent être faits individuellement ou en équipe de deux
Pénalité de 10 pts (sur 100) par jour de retard
Travaux non acceptés après 5 jours de retard
Ce travail compte pour 15% de la note finale du cours

Le travail consiste à implémenter une classe `CardHand` qui aide une personne à organiser un groupe de cartes dans sa main. Le simulateur doit représenter la séquence de cartes en utilisant une seule liste de positions (utilisez celui qui a été développé en classe) afin que les cartes de la même couleur soient conservées ensemble.

Mettez en oeuvre cette stratégie au moyen de quatre "Doigts" dans la main, un pour chacune des valeurs; coeur, trèfle, pique et carreau, de sorte qu'ajouter une nouvelle carte à la main de la personne ou jouer une carte correcte de la main puisse être fait en temps constant. La classe doit prendre en charge les méthodes suivantes:

- `AddCard(r,s)`: ajouter une nouvelle carte avec le valeur `r`, et la sorte `s` à la main.
- `Play(s)` : retirer et rendre une carte de la sorte `s` de la main du joueur ; s'il n'y a pas de carte de la sorte `s`, retirez et retournez une carte arbitraire de la main.
- `Iterator()` : renvoie un itérateur pour toutes les cartes actuellement en main
- `SuitIterator(s)` : renvoie un itérateur pour toutes les cartes de la meme couleur actuellement dans la main.

Remise

- N'oubliez pas d'ajouter votre/vos nom(s) en commentaires au début de chacun de vos fichiers.
- Créez un fichier archive compressé (ZIP) qui contient tous les fichiers de votre projet.
- Nommez votre fichier archive avec votre nom, par exemple, BenAbdellah_TP1.zip.
- Vous devrez remettre votre travail directement dans Studium.
- Vous pouvez remettre le travail autant de fois que vous voulez jusqu'à la date demandée.

.