

P1W6 Kaart-opdracht



Maak in IntelliJ een nieuw project aan: **kaartOpdracht**

1. Maak een klasse **Speelkaart** met 2 attributen:

- De waarde van de kaart (een getal van 1..13)
- De kleur van de kaart ("harten", "schoppen", "ruiten", "klaveren")

Voorzie een constructor die beide attribuutwaarden een beginwaarde geeft.

Voorzie getters voor beide attributen, als de waarde groter dan 10 is moet **getWaarde** 10 teruggeven.

Voorzie een **toString**-methode die een string teruggeeft die de kaart identificeert. Sommige waarden krijgen een speciale naam; gebruik hiervoor een switch.

- 1 wordt "aas"
- 11 wordt "boer"
- 12 wordt "vrouw"
- 13 wordt "heer"

2. Maak een klasse **KaartSpel** met een main-methode.

- Maak een array kleuren, die je initialiseert met de 4 kaartkleuren.
- Maak een array kaarten die 52 **Speelkaart**-objecten zal bevatten.

Gebruik een geneste for-lus om de array aan te maken: 4 keer 13 kaarten. Maak hier handig gebruik van de array kleuren en de lustellers om de kleur en de waarde van elke kaart te bepalen.

Gebruik deze structuur:

```
for(int i = ...) {  
    for(int j = ...) {  
        kaarten[...] = new Speelkaart(...);  
    }  
}
```

- Druk ter controle de eerste en de laatste kaart af.
- Trek 20 willekeurige kaarten uit de reeks en druk ze af.

Eindresultaat:

```
Eerste kaart: harten aas  
Laatste kaart: klaveren heer  
20 willekeurige kaarten:  
    harten 7  
    klaveren boer  
    ruiten 2  
    schoppen heer  
    enz...
```