

P1W5 Opdracht SpeelKaarten

Vul het programma aan zodat je uitvoer kunt bekomen gelijkaardig aan de voorbeelden. Je maakt gebruik van een Random object om voor willekeurige waarden te zorgen (eenzelfde kaart mag meer dan één keer voorkomen). Zorg voor een controle van de invoer.

```
public class SpeelKaarten {
    public static void main(String[] args) {
        String[] kleuren = {
            "Harten", "Schoppen", "Ruiten", "Klaveren"
        };
        String[] waarden = {
            "Aas", "Twee", "Drie", "Vier", "Vijf",
            "Zes", "Zeven", "Acht", "Negen", "Tien",
            "Boer", "Dame", "Heer"
        };

        // Vul hier aan

    }
}
```

Voorbeeld van uitvoer (4 runs):

```
/*
Hoeveel kaarten wens je (1..5): 1
Harten Tien
*/

/*
Hoeveel kaarten wens je (1..5): 5
Schoppen Zeven
Ruiten Vijf
Klaveren Acht
Ruiten Drie
Schoppen Aas
*/

/*
Hoeveel kaarten wens je (1..5): abc
Dit is geen geldige waarde!
*/

/*
Hoeveel kaarten wens je (1..5): 6
Dit is geen geldige waarde!
*/
```