**Karte**

**Vektor, konstruktor, algoritmi**

U kartaškom špilu se nalaze 52 karte a svaka od karti je označena brojem 1-52. Napišite program koji će za N igrača (N <= 13) podijeliti po 4 karte iz kartaškog špila. Prilikom kreiranja kartaškog špila sve karte mogu biti poredane po redu (1-52) ili izmiješane slučajnim redoslijedom (*random\_shuffle*, zaglavlje *algorithm*).

Na početku programa potrebno je unijeti N igrača te kreirati novi (izmiješani) špil karata. Upotrebom metode *void Spil::Podijeli4Karte(Igrac \*igrac)* svakom od igrača treba podijeliti po 4 karte sa vrha špila. Svaki igrač ima svoje ime te popis karti koje su mu podijeljene. Program treba ispisati karte koje su podijeljene svakom od igrača a zatim i karte koje su ostale u špilu.

**Primjer izvođenja (izmiješani špil karata):**

Unesi broj igraca: 2

Unesi ime 1.igraca: Ante

Unesi ime 2.igraca: Ivica

Karte u spilu (52):

10 7 5 6 4 41 26 8 31 42

2 33 47 37 14 16 51 35 24 38

18 25 21 36 11 49 52 29 45 13

19 44 43 32 12 3 30 17 34 9

40 22 1 20 27 39 15 46 50 23

48 28

Ante je dobio sljedece karte: 10 7 5 6

Ivica je dobio sljedece karte: 4 41 26 8

Preostale karte u spilu (44):

31 42 2 33 47 37 14 16 51 35 24 38 18 25 21 36 11 49 52 29 45 13 19 44 43 32 12 3 30 17 34 9 40 22 1 20 27 39 15 46 50 23 48 28