# Aufgabe:

Erstellen Sie ein C# Konsolenprogramm, welches ein Kartenspiel mischt und anschließend die Karten am Bildschirm ausgibt. Verwenden Sie dazu eine neue Klasse „Stapel“ und eine Klasse „Karte“.

Jede Karte hat die Eigenschaften Augenzahl, Farbe und Name. Zum Beispiel (7, Rot, Rot 7).

Der Stapel besteht aus x Karten (x wird als Parameter im Konstruktor übergeben). Wir gehen zunächst von 32 Karten aus. Daraufhin wird ein Kartenstapel von x Karten angelegt. Nachfolgend wird der Stapel zufällig gemischt. Zum Abschluss geben Sie den gemischten Kartenstapel in der Konsole aus.

Da ein Kartenstapel mehrfach existieren kann, sollte die Klasse nicht statisch definiert werden, umso unterschiedliche Instanzen erstellen zu können.