

Uzdevuma apraksts

Tēma 5

Uzdevums 2 - Izveidot factory metodi kura atgriež patvaļīgu kārti.

Piezīmes

- lūdzu lietot naming convention. Package nosaukumi lowercase, Klašu nosaukumi upper camelcase, mainīgie lower camelcase.
- kodu formātizēet ar Intellij codee -> Format

Soļi

- ar copy/paste nokopēt klases no task1 un ievietot task2 pakotnē.
- Card klasē ievietot metodi giveRandomCard()

implementēt šo metodi, kura izveido un atgriež Card klases objektu izmantojot Math.random() metodi

- CardApp klasē:
 - pievienojam main() metodi;
 - nodeklarējam Card klases lokālos mainīgos card1-card3;
 - Ar metodi giveRandomCard() izveidojam 5 kārtis un piešķiram tās mainīgajiem card1-card5.

- pārbaudam vai šis kārtis ir dažādas. Izdrukājam rezultātu "ši un tā karts ir dažādas vai vienādas"

salīdzinām: card1 vs card2, card1 vs card3, card2 vs card3

hint: izmantojam equals() metodi objektu salīdzināšanai

- (Neobligāti, tikai tad ja compareTo() ir implementēts) atrodam mazāko un lielāko kārti izmantojot Card klases compareTo() metodi.
 - izveidojam metodi compareCards()

```
private static void compareCards(Card minValue, Card maxValue, Card card){  
    if (minCard == null) return; // minCard nedrīkst būt tukšs  
    if (card > minCard) maxCard = card; else {maxCard = minCard; minCard = card;}  
}
```

- atrodam un izdrukājam mazāko un lielāko kārti.

```
Card minCard = card1;  
Card maxCard = null;  
compareCards(minCard, maxCard, card2);  
compareCards(minCard, maxCard, card3);
```

```
System.out.println("Mazākā kārts =" + minCard + "Lielākā kārts " + maxCard);
```

- secinām ka objekti tiek nodoti metodei pēc norādes nevis vērtības