

## Frontend-case Amedia

# Finn pokerhånden

I dette caset skal du lage et grensesnitt hvor du deler ut 5 vilkårlige kort.

Kortene identifiseres med to karakterer. Den første karakteren er tallverdien og den andre karakteren er kortfargen. F.eks. vil ruter 4 bli identifisert med **4r**. Bildekort identifiseres med bokstav. Sparknekt er **js** etc. Tallet ti (10) er identifisert med bokstaven **t**. Kløver 10 blir da **tk**.

Oppgaven er å ta en input på 5 kort og identifisere om kortene representerer en hånd i poker. Videre skal du identifisere og presentere i grensesnittet navnet på pokerhånden (hus, flush, par etc).

Tenk på hvordan du ville utvidet applikasjonen til å ta flere pokerhender, bestemme vinner, bytte kort etc.

Har du spørsmål, eller ønsker å få noe bedre forklart, kan du ringe Tor Brekke Skjøtskift på 970 66 909. Du kan ringe når som helst.