Merhaba Arkadaslar,  
  
proje 1 ektedir ve vize 1 olarak degerlendirilecektir.   
  
  
teslim 22 Nisan 2011

**2010-2011 Bahar Yarıyılı**

**Java II Projesi 1**

Bu projede sizlerden **Pişti** oyununu JAVA programı yazmanız istenmektedir. Oyunu anlatmadan önce aşağıdaki noktalara dikkat etmeniz gerekmektedir:

1. Bir **deste** 52 karttan oluşmaktadır.
2. 4 çeşit (**cesit**) kart bulunmaktadır: Kupa (♥), Karo (♦), Maça (♠) ve Sinek (♣).
3. Her çeşitten 13 kart bulunmaktadır (1 veya A, 2, 3 …, 10, J, Q, K). Bu değerler kartın **numara**sı olarak adlandırılır.
4. J (Joker), Q (Kraliçe) ve K (Kral) için sırasıyla 11, 12 ve 13 kullanabilirsiniz.

Oyuncu ve bilgisayar **el**lerinde 4 kart bulundurur. Oyun, oyuncu ve bilgisayarın sırasıyla **yer**e bir kart bırakmaları şeklindedir. Yere kart bırakma işlemi **oynama** olarak adlandırılır. Kart K oyuncu O tarafından oynandığında aşağıdaki 3 durumdan biri ortaya çıkar:

1. Yerde sadece 1 kart bulunmaktadır. Bu kartı T olarak adlandıralım. Eğer C ile T aynı sayıya eşitse, oyuncu P pişti yapmış olur ve 10 puan kazanır. Oyuncu P yeri temizleyerek C ve T kartlarını kasasına koyar. Bu noktada yer boş durumdadır.
2. Yerde birden fazla kart vardır. Yerde en üstte bulanan kartı T olarak adlandıralım. Eğer C ile T aynı sayıya eşitse oyuncu P yeri temizleyerek yerdeki tüm kartları kasasına koyar.
3. Yerdeki kart sayısı ne olursa olsun, eğer C kartı Joker kartına veya yerde bulunan kartların en üstündekine eşit değilse, C kartı yerde kalır ve en üstteki kart olur. Kimse yeri temizlemez.

Oyun sonunda pişti puanlarına ek olarak; her oyuncu, kasasındaki pişti olmayan her kart için 1 puan kazanır. En çok puanı toplayan oyuncu kazanır.

Her pişti oyunu aşağıdaki şekilde devam eder:

* Oyun başında bilgisayar desteyi karıştırır. Bu işlem destedeki 52 kartın rastgele sıralanmasıyla elde edilir.
* Daha sonra, bilgisayar ilk 4 kartı yere bırakır ve en üstteki kartı gösterir.
* Oyun 6 tur devam eder. Her tur aşağıdaki gibi oynanır:
  + Bilgisayar en üstteki 4 kartı kendisine alır, sonrasındaki 4 kartı da oyuncuya verir. Oyuncunun 4 kartı ekranda gösterilir ve her kart bir tuşla ilişkilendirilir.
  + Bilgisayar ve oyuncu sırasıyla oyuna katılır ve ellerindeki bir kartı oynarlar. Oyuncu oynayacağı kartı ilgili tuşu kullanarak seçer.
  + Bilgisayar oynayacağı kartı şu şekilde seçer:
    - Eğer elinde yerde en üstteki kart ile aynı numarada bir kart varsa onu oynar.
    - Aksi halde, elinde Joker varsa ve yer boş değilse, bu kartını oynar.
    - Üstteki durumlar geçerli değilse, herhangi bir kartı seçer ve oynar.
    - Yerin boş olması durumunda, başka seçeneği yoksa Joker kartını oynar.
  + İki oyuncunun da kartları bitince, yeni bir tur (eğer varsa) başlar. Yer, tur bitiminde temizlenmez.