**Pisti class’ı** :

**DesteyiOlusturVeKaristir() metodu;**

* 52 tane kartı oluşturup bir string dizisine atıyor.
* Oluşturulan 52 elemanlı string arrayı önce random karıştırılıyor ve arrayliste atılıyor.
* Kartların içerisindeki joker olan 4 eleman bir string dizisinde kopyalanıyor.

**SiraylaElVer (int KartlarinDagitilacagiKisi) metodu;**

* Bu metotta şartlı durum bulunuyor, metod çağırılırken gönderilen değere göre Yere,Oyuncuya veya Bilgisayara Kart dağılacağına karar verir.
* Belirlenen Kişiye en üstteki sıra ile kart verilirken verilen kartlar 52 adet olan desteden silinir.

**EliGosterveOyna(int EliOynayacakKisi) metodu ;**

1. Eğer metodu çağırırken Yer ile ilgili işlem yapılacaksa Yerin kodu olan 3 integer değeri yollanır ve EliGosterveOyna metodu

* Yer boş olup olmadığı kontrolu yapar ve duruma göre ekrana kart sayısı ve son kart ile ilgili bilgi verir.

1. Eğer metodu çağırırken Oyuncu ile ilgili işlem yapılacaksa Oyuncunun kodu olan 2 integer değeri yollanır ve EliGosterveOyna metodu

* Oyuncunun elindeki kart sayısına bakar tek kart kalmışsa otomatik oynar
* Değilse kartlar sıralar ve hangisini oynamak istediğini sorar ve seçilen değer kontrolu yapar kullanıcı hata girmesi durumunda oyun sonlanır.
* Girilen değer dogruysa kartı ve kartı oyuncunun gönderdiğini anlaması için Oyuncunun kodu olan 2 integer değeri ile KartAttimPuanimaBak metoduna yollar

1. Eğer metodu çağırırken Bilgisayar ile ilgili işlem yapılacaksa Bilgisayarın kodu olan 1 integer değeri yollanır ve EliGosterveOyna metodu

* Bilgisayar Yerde Kart varsa

1. Bilgisayarın elindeki kart sayısına bakar tek kart kalmışsa otomatik oynar
2. Değilse kartları göstermeden listeler ve Yerdeki kartla aynı olan kart varmı kontrolu yapar varsa o kartı oynar ve KartAttimPuanimaBak metoduna yollar.
3. Yoksa Joker kontrolu yapar varsa jokeri oynar ve KartAttimPuanimaBak metoduna yollar.
4. Joker de bulunmuyorsa rastgele bir sayı oynar ve KartAttimPuanimaBak metoduna yollar.

* Bilgisayar Yerde Kart yoksa

1. Bilgisayarın elindeki kart sayısına bakar tek kart kalmışsa otomatik oynar
2. Değilse kartları göstermeden listeler ve Joker olmayan bir kartı oynar
3. eğer bu ihtimalde yoksa rastgele kart oynar ve KartAttimPuanimaBak metoduna yollar.

**KartAttimPuanimaBak(String OynananKart, int EliOynayanKisi) metodu;**

Bu metod Bilgisayar veya Oyuncu tarafından çağırılır metodunu çağıran kimse onun hanesine puan yazılır.

* Yer boş ise atılan kartı Bilgisayar veya Oyuncu fark etmez direkt Yere ekler.
* Değilse atılan kart ile yerdeki kartı kıyaslar aynı ise yerdeki kart sayına bakar eger sayı bır ıse yanı yerde baska kart yoksa pişti olur KartAttimPuanimaBak metodunu çağıran kimse onun hanesine 10 artı olarak kartların sayısı kadar puan eklenir, bir degılse yerdeki tüm kartları alır ve yerdeki kartsayısı kadar KartAttimPuanimaBak metodunu çağıran kimse onun hanesine puan eklenir.
* Yerdeki kart aynı değilse atılan kartın joker olup olmadığına bakar eğer joker ise yerdeki tüm kartları alır ve yerdeki kartsayısı kadar KartAttimPuanimaBak metodunu çağıran kimse onun hanesine puan eklenir.
* Jokerde değilse atılan kartı Yerdeki kartlara ekler ve en üsste atılan kart olur.

**MainPisti class’ı:**

Pisti classı yaratılır. 6 defa turlayıp her turda ;

Eğer ilk tursa Yere,Bilgisayara ve Oyuncuya kart dağıtır.ilk değilse Yere kart vermeden Bilgisayar ve Oyuncuya kart verir.4 el oynanacağı için her el boyunca Sırasıyla Oyuncu ve Bilgisayara kart attırır ve her atılan kartın ardından Yerdeki kart durumu ekrana verilir.

Oyun bittikten sonra puanı fazla olanı kazanan ilan eder.