

Inlämningsuppgift 3

Plocka med kort

Sebastian Lundström (selu7901)

23 juni 2010

1 Inledning

XXX

2 Installation

XXX

3 Körexempel

XXX

4 Systemdesign

XXX

4.1 Spelare

XXX

4.2 Användargränssnitt

XXX

4.3 Spelstrategier

XXX

4.4 Övrigt

XXX

Util En abstrakt klass som innehåller ett fåtal statiska metoder för t.ex. slumptalsgenerering. Publika metoder:

static void throwIfNull(Object obj) Kastar ett `IllegalArgumentException` om *obj* är null.

static Integer randomIntegerBetween(Integer min, Integer max) Returnerar ett slumpmässigt heltal i intervallet $[min, max]$.

5 Programflöde

Programmet börjar i main-metoden som återfinns i klassen XXX