1. **(2 b)** Vytvorte projekt pre konzolovú aplikáciu, v ktorom
2. **(6 b)** vytvorte triedy a algoritmy ktoré budú simulovať kartovú hru „Vojna“. Hra bude pre 2 hráčov a bude sa hrať s 32 kartami, ktoré budú očíslované 1 po 8 a označené písmenami A, B, C, D, t.j. budeme mať karty 1 - A, 2 – A, 3 – A, atď. až po 8 – A, ďalej 1 – B, 2 – B, atď. Hra spočíva v porovnávaní dvoch kariet, od každého hráča 1. Vyššia karta berie súperovu kartu. Z vyššiu kartu považujeme kartu s vyšším číslom. Ak majú obidve karty rovnaké čísla, tak za vyššiu sa považuje karta s nižším poradím v abecede, t.j. A > B > C > D. Hru vyhráva hráč, ktorý získa viac kariet. Ak majú obidvaja hráči rovnaký počet kariet, tak vyhráva hráč, ktorý vlastní kartu A - 1
3. **(2 b)** Kartypremiešajtenáhodným generátorom a každému hráčovi rozdajte 16 kariet.
4. **(4 b)** Priebeh hry vypisujte na konzolu, t.j. v každom kroku vypisujte hodnoty porovnávaných kariet a číslo hráča, ktorý berie karty.
5. **(3 b)** Do textového súboru zapíšte výsledok hry, t.j.
   1. 1: počet získaných kariet.
   2. 2**:** počet získaných kariet.
6. **(3 b)** Z klávesnice načítajte číslo z intervalu <1,8> a písmeno, predstavujúce označenie karty a na konzolu vypíšte číslo hráča, ktorý zadanú kartu vlastní.
7. **(5 b)** V riešení sa hodnotí funkčnosť, architektúra, úplnosť, „blbuvzdornosť“ programu.

**Inštrukcie:**

Program vytvorte vo vývojovom prostredí Visual .net. Po vypracovaní riešenia do ZIP súboru spakujte súbory:

1. Všetky súbory s príponou .h (hlavičkové súbory)
2. Všetky súbory s príponou .cpp (zdrojové súbory)
3. Súbor s príponou .sln
4. Súbor s príponou .vcxproj
5. Súbor s príponou .filters

Ako meno ZIP súboru použite svoje PriezviskoMeno. Vytvorený ZIP súbor uložte do zložky **Skúška** na Moodli