Poročilo:

O izvedeni vaji:

22\_lav03\_vaja

Laboratorijske vaje

Vaja 22

Maj Mohar, G3A

Ljubljana, april 2025

ButtonMania I

1. Izdelajte igralno karto z licem in hrtom. Lice predstavlja slika igralne karte (npr. srce 7 oz. H7), hrbet pa

uniformno izbrana slika za celoten morebiten kupček kart. Slike za karte poiščite na spletu.

Prilagodite konstrukcijo karte, da bo omogočala podajanje dveh slik. Dodajte javne metode: zamenjaj/0, ki na karti amenja lice

s hrbtom ali obratno, vrniVrednostKarte/0, ki vrne vrednsot in barvo karte, npr. H7, vrniStanje/0, ki pove, ali je karta

obrnjena navzgor z licem ali hrbtom.

Vizualizirajte karto v testni FX aplikaciji in preskusite delovanje: s klikom na karto se mora zamenjati slika, hkrati pa v

terminal(konzolo) izpišite rezultate izvedbe ostalih metod.

Pomagajte si z : https://docs.oracle.com/javafx/2/ui\_controls/button.htm

(gumb je element, za katerega je 'znano' da nanj klikamo)

2. Razred Igra definira kupček igralnih kart in dve roki za dva igralce; inicializira naj se z 52 različnimi

igralnimi kartami, dvema rokama za 2 igralca. Posamezen igralec lahko v roko drži po 5 kart.

Spišite program za vizualizacijo, pri katerem na namizju vizualizirate:

- kupček kart

- roki, ločeno za oba igralca

- gumb

On zagonu aplikacije kupček vsebuje vse karte, roki igralce so prazne. Karte kupčka naj bodo prikazane z licem

navzgor.

Pritisk na gumb povzroči delitev kart iz kupčka med obe roki, z 'vrha' kupčka, izmenično po eno karto med oba igralca.

karte rok se prikažejo obrnjene z licem navzdol.

Naslednji pritisk na gumb zavrže obstoječe karte rok igralcev in jih dodeli nove.

Ugotovite, ali lahko po peti delitvi (ob poskusu šeste delitve) zaključite z izvajanjem programa.