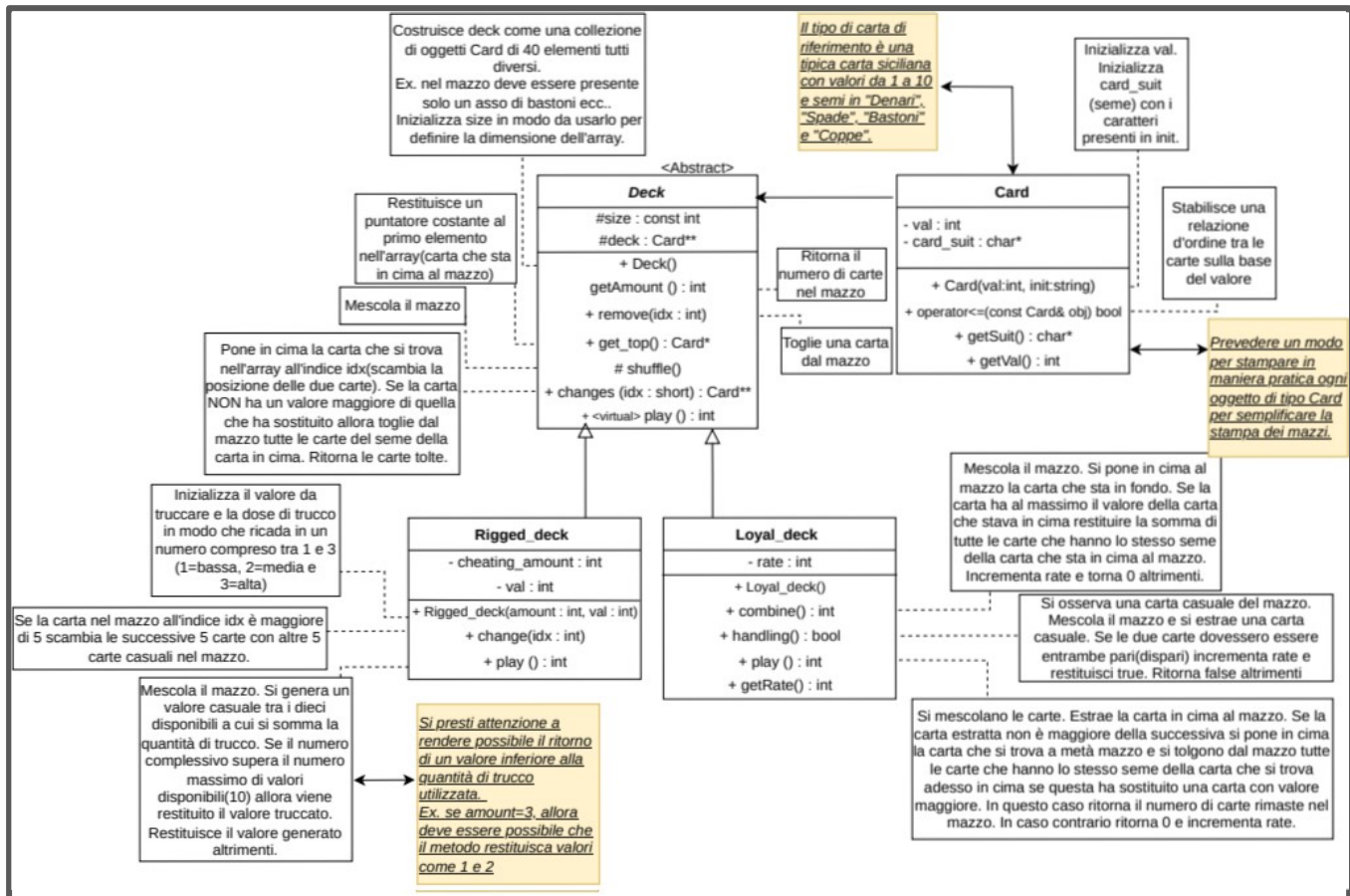


## Esercitazione UML



In un main indipendente si generi una collezione di 8 oggetti Deck utilizzando il frame di codice Riportato nel file "frame.txt".

Successivamente:

1. si visualizzi la collezione mediante l'overloading dell'operatore << , ad esempio :

```
Mazzo n°4 :
Class: 10Loyal_Deck
Deck:
1) 6 di Bastoni
2) 10 di Coppe
...
...
40) 1 di Denari
```

```
getAmount(): 40, rate= 0, handling()= true
```

2. si calcoli la media dei valori di play() per la classe Rigged\_deck e di combine() per la classe Loyal\_deck()

3. si implementi l'overloading dell'operatore [ ] per l'accesso ad una carta del mazzo. L'overloading implementato va richiamato su due istanze di oggetti diversi (uno mazzo per ogni classe). Si richiami il metodo play sull'istanza di tipo Loyal\_deck(), si richiami invece change(4) per l'istanza di tipo Rigged\_deck;