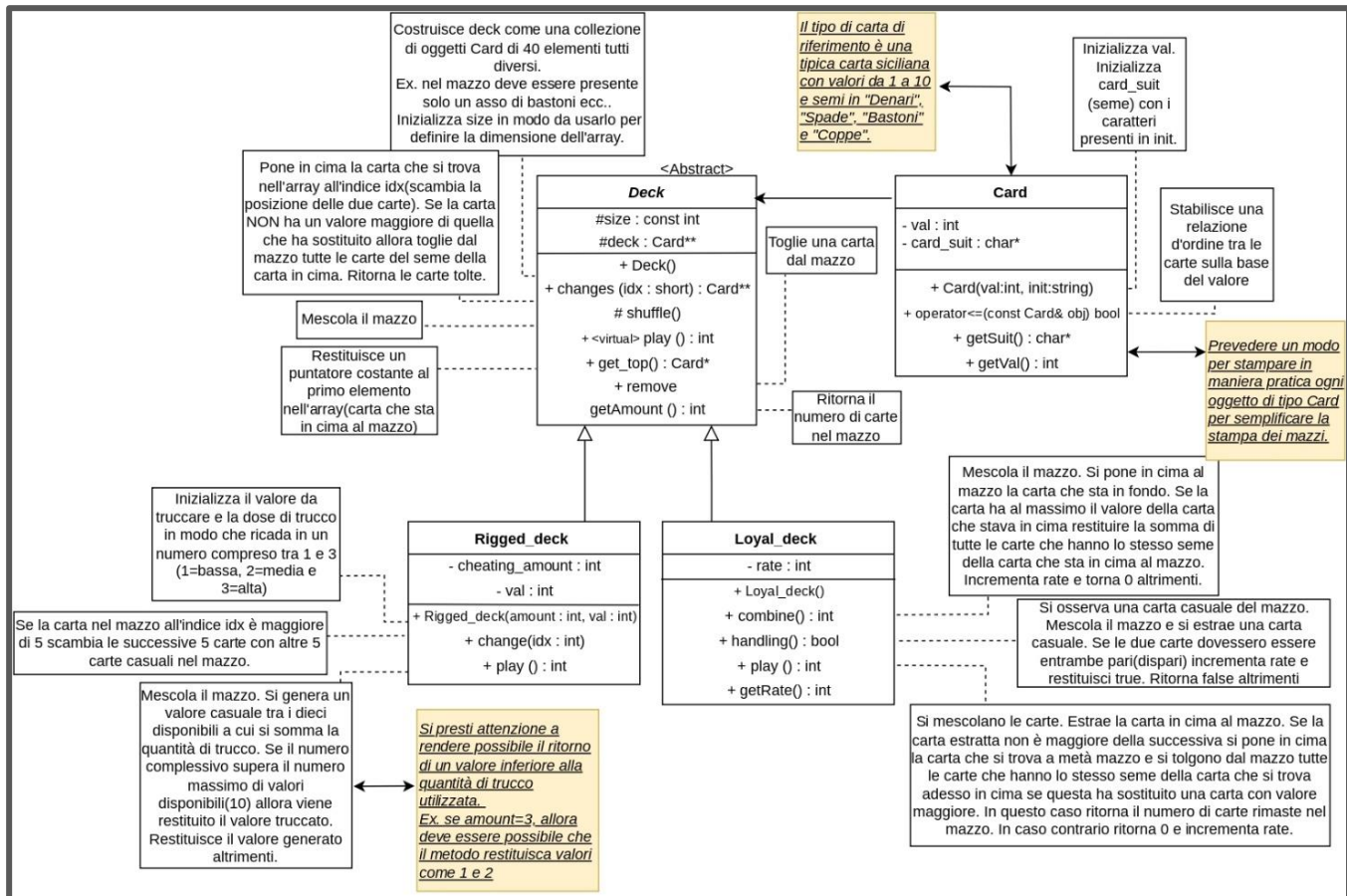


Esercitazione UML



In un main indipendente si generi una collezione di 8 oggetti Deck utilizzando il frame di codice sotto riportato.

Successivamente:

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

Mazzo n°5 :

Class: 10Loyal_Deck

Deck:

1) 8 di Spade

2) 6 di Coppe

...

39) 3 di Denari

40) 10 di Coppe

getAmount(): 40, rate= 0, handling()= false;

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;