**Описание**

Класс «***Gamer***» инициализирует игрока, его поля и методы:

* ID: int – идентифицирующий номер,
* Name: string – ФИО,
* Cash: int – его денежное состояние за игру
* DoBet() – делает ставку в зависимости от величины ставки.

Класс «***Coupier***» инициализирует банкомета, его поля и методы:

* Name: string – ФИО,
* LostBets: int – ставки игроков,
* DistributeCards() – раздает карты,
* ShowGateCard() – показывает карту ворот,
* TakeLostMoney() – забирает ставки, которые не вошли,
* TakeCards() – откладывает карты.

Класс «***Card***» инициализирует игральную карту, его поля:

* Number: int – номер карты,
* Mast: string – масть карты,
* Image: string – картинка карты.

Класс «***Deck***» инициализирует колоду, его поля и методы:

* MinusCard() – удаляет из колоды карт карту,
* Shuffle() – перемешивает карты,
* ShowCards() – показывает карты,
* Deck: List<Card> - список карт.

Класс «***Bet***» инициализирует ставку, его поля:

* Gamer: Gamer – игрок,
* Bet: int – ставка,
* BetType: string – тип ставки,
* Win: bool – зашла ставка или нет.

Класс «***Session***» инициализирует сессию, его поля и методы:

* Gamers: List<Gamer> - список игроков,
* Bets: List<Bet> - список ставок,
* SessionCashBet: int – предел бюджета для игроков,
* MatchCashBet: int – предел ставок,
* Turn: int – текущий ход,
* Croupier: Croupier – банкомет,
* GamersAdd() – добавляет игроков,
* AddBet() – добавляет ставку на текущую сессию игры,
* NextPlayer() – меняет игроков по порядку,
* ShowPlayers() – показывает текущих игроков.