

PPJ_Extra - 3

Zadanie 1.

Utwórz klasę **Karta**, która będzie reprezentować kartę do gry. Karta powinna posiadać: nazwę figury którą reprezentuje, nazwę koloru i wartość w grze. Stwórz metodę **wyświetl()**, wyświetlającą informację o danej karcie.

Zadanie 2.

Stwórz klasę **UnikalnaTalia**, która będzie reprezentować talie kart do gry. Talia powinna składać się z 52 kart: figury od 2 do 10, Walet, Dama, Król, As. Każda karta powinna występować w 4 wariantach kolorów.

Karty w talii powinny zostać ułożone wg wartości kart, od najmniejszej do największej. Talia powinna udostępniać możliwość pobierania z niej karty (metoda **pobierzKarte**, zwracająca wierzchnią kartę talii) i odłożenia karty z powrotem (metoda **dodajKarte**, odkładając ją na spód talii).

Dodatkowo talię tę powinno móc się potasować przy pomocy metody **tasuj** (metoda sprawia że każda krata musi zmienić swoje miejsce przynajmniej raz na losowe miejsce w talii).

Zakładamy, że wartości kart prezentują się następująco:

- Wartości kart 2 - 10 odpowiadają ich figurom, np karta 2 ma wartość 2
- Walet - wartość 11
- Dama - wartość 12
- Król - wartość 13
- As - wartość 1

Zadanie 3.

Przetasuj talię, następnie wybierz z niej 2x 5 kart do osobnych tablic, pobierając je naprzemiennie, raz do jednej, raz do drugiej tablicy (symulacja procesu rozdawania kart).

Policz wartość wszystkich kart w każdej z tablic, jeśli wartość w którejś z tablic przekroczy 25, odłóż z tej tablicy do talii kartę o największej wartości, a następnie dobierz jedną kartę z talii do tej tablicy. Po raz kolejny oblicz wartości tablic i rozstrzygnij w której tablicy znajdują się karty o większej wartości.