

## INFO132 Hovedinnlevering 3 Eksempel 2

**OBS** Dette er et veiledende eksempel på hvordan programmet kan arte seg i bruk. Du kan velge å gjøre det annerledes om du vil.

```
>>> start()
1 - start nytt spill
2 - lagre spillet
3 - hent lagret spill
4 - avslutt
Velg handling (0 for meny)
velg>1
Trekk to kort (x - avbryt)
  A   B   C   D   E   F   G   H
[♥K] [♣J] [♦7] [♦8] [♠K] [♥9] [♦J] [♣8]
  4   4   4   4   4   4   4   4
Velg bunker: dh
  A   B   C   D   E   F   G   H
[♥K] [♣J] [♦7] [♥A] [♠K] [♥9] [♦J] [♣Q]
  4   4   4   3   4   4   4   3
Velg bunker: ae
  A   B   C   D   E   F   G   H
[♠J] [♣J] [♦7] [♥A] [♦Q] [♥9] [♦J] [♣Q]
  3   4   4   3   3   4   4   3
Velg bunker: eh
  A   B   C   D   E   F   G   H
[♠J] [♣J] [♦7] [♥A] [♠9] [♥9] [♦J] [♦K]
  3   4   4   3   2   4   4   2
Velg bunker: ef
  A   B   C   D   E   F   G   H
[♠J] [♣J] [♦7] [♥A] [♣10] [♥Q] [♦J] [♦K]
  3   4   4   3   1   3   4   2
Velg bunker: ab
  A   B   C   D   E   F   G   H
[♦10] [♥8] [♦7] [♥A] [♣10] [♥Q] [♦J] [♦K]
  2   3   4   3   1   3   4   2
Velg bunker: ae
  A   B   C   D   E   F   G   H
[♥10] [♥8] [♦7] [♥A]      [♥Q] [♦J] [♦K]
  1   3   4   3   0   3   4   2
Ingen mulige trekk
velg>4
Takk for nå
>>>
```