

Objektno-orientisano projektovanje

VEŽBA 5. Visual C#

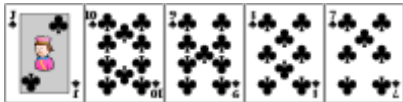

Cilj vežbe:


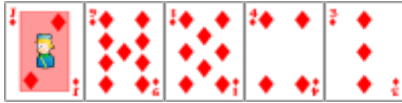


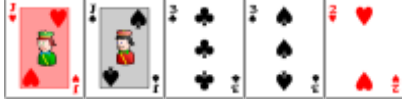

Implementirati interaktivnu Windows forms aplikaciju, koja treba da podrži igru sa kartama.

Definisati skup karata kojima se igra kao posebnu klasu i u njega dodati sve potrebne funkcije. Podržati standardni špil sa 52 različite karte. Svaka karta treba da bude određena brojem i znakom.

Igra treba da izgleda ovako:

- Igrač startuje igru sa unapred izabranim brojem poena i visinom uloga
- Na početku svakog deljenja, od igračevog broja poena se oduzima određeni ulog
- Nakon deljenja igrač dobije 5 slučajno izabranih karata iz skupa
- Igrač može da izabere da zameni minimalno 0 a maksimalno 3 karte iz početnog skupa
- Izabrane karte se menjaju drugim slučajno izabranim kartama iz polaznog skupa
- Nakon toga igrač dobija poene na osnovu priložene tabele. Poeni se računaju kao $\text{points multiplicator} * \text{ulog}$ i dodaju se na postojeći broj poena
- Igra se završava kad korisnik odluči da je prekine, ili kad broj korisnikovih poena padne na nulu

Rank	Name	Example	Points multiplicator
1	Straight flush **		100
2	Four of a kind		60

3	Big bobtail	A four card straight flush (four cards of the same suit in consecutive order)	40
4	Full house		24
5	Flush**		16
6	Straight**		12
7	Blaze	All cards are jacks, queens, and/or kings	9
8	Three of a kind		6
9	Two pair		4
10	One pair		2