**Задание 3: Разработка игры "Блэкджек".**

Подумать над элементами игры.

**Элементы игры:**

Прежде всего нужно определить элементы игры. Игрок, дилер казино, рука, трекинг, шаффл,башмак(ботинок,шуз), фишка.Все эти жлементы нужно представить в виде классов.Card(не наследует), Hand (не наследует)- набор карт для игры, коллекция объектов класса Card. Deck - тасование и раздача карт.Generic player(наследует Hand) - класс описывающий свойства и данные игрока, но не функция игрок. Player (наследует GenericPlayer) - человек игрок. Computer (наследует GenericPlayer) - игрок с ИИ, или дилер. Game (не наследует) - сама игра в Блэкджек.

**Логика игры:**

Теперь необходимо продумать логику игры.

Раздача игрокам и дилеру две начальные карты. Спрятать первую карту дилера. Отобразить руку игроков и дилера. Раздать игрокам дополнительные карты. Показать первую карту дилера, затем раздать ему дополнительные карты. Если у дилера перебор карт. Все игроки без перебора выигрывают, иначе, для каждого игрока. Если у игрока нет перебора, если сумма очков игрока больше, чем у дилера, игрок побеждает. Иначе если сумма очков игрока меньше, чем у дилера, игрок проиграет, иначе, объявляется ничья. Удаление карт у всех игроков.