Звіт  
  
 У цьому звіті я хочу розказати повну реалізацію свого коду за допомогу блок схеми.

A close up of a piece of paper

Description automatically generated

Уся програма працює за допомогу функцій та перевірки стану гри – а стан гри це стан 7 гральних списків.

* З самого початку прогрма отримує повний набір карт для гра.
* Потім це загальний список програма перемішує за допомогою рандому.
* У наступній дії програма сортує по 7 гральних списків за домогою зрізів по головному списку
* Головним двигуном програми є тот стовбур який завжди буде перевіряти стан двох зміних (кард\_ 1 та кард\_2)
* Спочаткуу гравець ці карти визначеї якими він буде керувати(ці карти завжди 2)
* Потім програма вираховує їх індекс та вирахуває їхній ранг.
* Для функції яка вирахувує ранг карти є 4 виключення ВАЛЕТ ДАМА КОРОЛЬ та ТУЗ
* Потім ці карти йдуть у блок порівнення (if == 13) - якщо ці ранги у сумі = 13
* Потім якщо так то ці карти заміщуються на «пробіл», якщо ні просто видає помилка що сума не є 13
* Для реалізації показу рядків був використаний принцип який я описував тиждень тому « *Я придумав свій алгоритм який при знищені карт заміняї її на «пробіл» і програма починає розуміти що там пусте місті у списку але це компонент насправді є. У іншому блоці реалізована перевіріка ще є цей пробіл чи він стоїть два рази підряд – якщо так то карти зверху відкриється з найменшим індексом який відкритий.* »
* У самому кінці гра знов перевіряє стан списків якщо всі гральні списки і у них всі значееня = «пробілу» - то гра закінчена.

Виконав: студент 2 курсу групи 122Б

Кальніченко Владислав