

物件導向程式設計第五週作業

作業 5-5

※請各位同學們上傳「壓縮檔」，壓縮檔僅包含(.java 與.class 檔)。

主類別的檔案名稱必須為：main.java。

我們現在要來寫一個由電腦發牌的程式，

程式說明與需求如下：

程式要能夠從一副 52 張的撲克牌中隨機出一張牌。

你可以將所有的牌用一個名為 deck 的陣列表示，這個陣列隨機用從 0 到 51 的數值來填充。

牌號從 0 到 12、13 到 25、26 到 38 以及 39 到 51 分別表示：

13 張黑桃、13 張紅桃、13 張方塊、13 張梅花。

花色規則如下：



請寫一個程式，一次發四張牌，輸出範例為：

第 1 張牌是梅花 10

第 2 張牌是紅心 Jack

第 3 張牌是黑桃 Ace

第 4 張牌是紅心 3

請問是不是要繼續發下一輪？

如果使用者選擇是的話就繼續發下一回合的四張牌，以此類推，直到使用者不想要牌了，或是直到整副牌已經發完了才停止。