

Lista 2

Termin oddania: wtorek: 12.03.2019r, środa: 13.03.2019r.

Zadanie.

Napisz program tworzący listę, której elementami są karty do gry.

Wartosc	Wartosc = {1, 2, ... , 13}	Kolor = {0, 1, 2, 3}
Kolor	1 – as	0 - kier
	2 – 2	1 - karo
	...	2 - trefl
	10 – 10	3 - pik
	11 – walet	
	12 – dama	
	13 – król	

Dane do listy należy wylosować. Losujemy wartości pól: Wartosc [0,13] oraz Kolor [0,3]. Wylosowanie wartości zero dla pola Wartosc oznacza koniec tworzenia listy. **Utworzoną kartę należy wstawić do listy na odpowiednie miejsce**, tak aby karty były uporządkowane według wartości, a następnie według kolorów. Do implementacji listy wykorzystaj klasę ArrayList. Do przeglądania i odczytywania danych z listy wykorzystaj pętle (for, while, foreach) oraz iterator. W programie zdefiniuj Menu, którego opcje wykonują następujące operacje:

1. Utworzenie listy
2. Wyświetlanie listy
3. Wyświetlanie liczby elementów listy
4. Wyświetlanie kart o podanej wartości
5. Wyświetlanie kart o podanym kolorze