

Un gioco a carte, con Set, Collection ed equals.

Si definisca la classe **CartaDaGioco**, caratterizzata da seme (C,Q) e valore (1...5). Se ne definiscano opportunamente i metodi toString e equals (due carte sono uguali se hanno uguale seme e valore).

Si definisca l'insieme delle 10 carte diverse, che chiameremo "**MazzoBase**".

Si definisca un **Mazzo** come l'unione di 4 MazziBase.

Si definisca una **Mano** come l'insieme di 5 carte date a un giocatore.

Si mescoli il Mazzo (suggerimento: si usi Collection.shuffle() – vedere le API per la documentazione in merito).

Si assegni una mano a un giocatore. Se questa contiene almeno due carte uguali, il giocatore ha vinto. In caso contrario, il giocatore dovrà scartare una carta, e prenderne una dal Mazzo. Se questa è uguale ad una di quelle che ha in mano, il giocatore vince e il gioco termina, altrimenti si itera il processo per 5 volte. Se entro queste cinque volte il giocatore non ha vinto, il gioco termina e il giocatore perde.

Metodologia di lavoro:

- Si lavori a coppie, discutendo.
- Si legga TUTTO il testo prima di iniziare a ragionare
- Si definiscano (SU CARTA!) le classi necessarie, ed i relativi metodi
- Si proceda all'implementazione, fissando dei sotto-obiettivi (es. creazione e test di ciascuna classe prima di procedere alla soluzione complessiva).