

Esercitazione 2

Parte 1: Implementare la soluzione del seguente problema.

Creare una **mazzo** di **carte** da ramino.

Le carte hanno: **valore** $\in \{A, 2...10, J, Q, K\}$, **seme** $\in \{C, Q, F, P\}$. Nel mazzo vi sono due carte per tipo.

Mescolare il mazzo in modo casuale e **stampare** in console (o in una finestra) le prime N carte (default N=10).

Controllare se tra le carte c'è una doppia e **mostrare una finestra**, che dirà "hai vinto" se la si è trovata, "hai perso" altrimenti.

NOTA

L'insieme dei possibili semi potrebbe essere ottenuto con un array di char

L'insieme dei possibili valori potrebbe essere ottenuto con un array di String

E' possibile usare in alternative le Enum di Java:

```
public enum Seme {C,Q,F,P} e poi: Seme seme=Seme.Q;
```

I simboli usati per le Enum seguono le stesse regole dei nomi delle variabili, e non possono iniziare con cifre. Si suggerisce quindi:

```
public enum Valore {A,_2,_3, ...}
```

- si veda anche

<https://www.html.it/pag/18033/enumeration/>

Discutere la seguente questione:
Cosa usare, Set o List?

Suggerimento:

Con List non ci sono problemi, il mazzo conterrà 104 carte. Perché?

Se invece usiamo Set, A seconda di come facciamo le cose il mazzo potrebbe anche contenerne 104, oppure solo 52. (Sorpresi? provate...)

Questo enigma verrà risolto nella lezione del 19 aprile.

Varianti

- Rendere N scegliibile dall'utente, e validarne la risposta.
- Dopo la eventuale vittoria, scegliere a caso una carta dal mazzo. Se questa ha lo stesso valore della vincente (indipendentemente da seme), la vittoria vale doppio. Dare comunicazione all'utente dell'esito di tale operazione.
- Dare, nella finestra finale, una rappresentazione grafica semplificata della carta vincente.