

## Esercitazione 5.

Sia dato un mazzo da ramino (52 carte, quattro semi). Si definisca un metodo per stampare una carta come [seme valore] (es. [3 Q] per il tre di quadri).

Si definisca un metodo per stampare il mazzo, elencando una ad una tutte le carte che lo compongono. (es. [3 Q] [A P] [Q F]... per 3 di quadri, asso di picche, regina di fiori...)

### Parte 1.

Si definisca un ordinamento naturale per le carte che le disponga in ordine di seme e valore (prima tutti i cuori, ordinati per valore crescente, poi i quadri per valore crescente ecc.).

Dopo aver mescolato il mazzo, lo si riordini e stampi.

### Parte 2.

Si modifichi l'ordinamento naturale delle carte in modo da disporle in ordine di valore e seme (prima gli assi, ordinati per seme crescente, poi i due per seme crescente ecc.).

Dopo aver mescolato il mazzo, lo si riordini e stampi.

### Parte 3.

L'utente inizia un gioco a carte con una dotazione di 5 punti.

Sia dato un mazzo di carte da ramino mescolate in modo casuale.

- 1) si estragga la prima carta, che diventa la carta di riferimento.
- 2) Alla pressione di un bottone "gioca":
  - a. Si estragga in modo casuale la regola delle mano tra due possibili: ordinamento per seme (C,Q,F,P – due carte di uguale seme sono equivalenti) oppure per valore (A, 2, 3, 4 ... - si confronta il valore ignorando il seme, pari se valori uguali).
  - b. si estragga la prossima carta e la si confronti con la carta di riferimento per determinare se si è vinto o perso, rispettivamente aggiungendo o togliendo un punto all'utente. In caso di parità si procede senza modificare il punteggio.

La nuova carta diventa ora la carta di riferimento, e si procede di nuovo con i punti 2, 3, 4.

Il gioco termina con la sconfitta quando il punteggio dell'utente è pari a zero o con una vittoria quando è pari a 6.

Si strutturi il codice facendo buon uso delle funzionalità di comparazione offerte da Java.

