

Esercitazione 2

Nota: per esclusivo uso interno al corso, riferimenti bibliografici forniti a lezione.

Esercizio Carte da Gioco

Creare un'applicazione che generi in modo casuale una mano di carte in mano ad un giocatore, pescandola da un mazzo di carte, e le ordini in modo coerente al gioco della Briscola o dello Scopone Scientifico a seconda di un parametro passato da riga di comando.

Traccia per diagramma delle classi

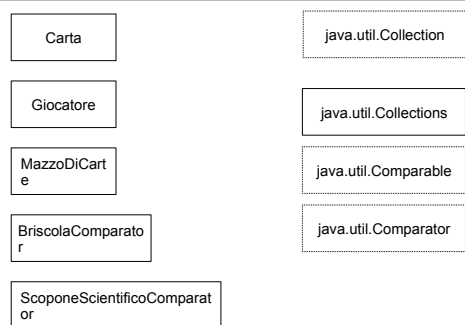
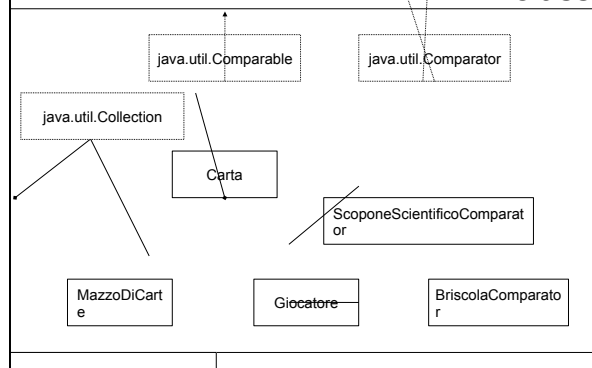


Diagramma semplificato delle classi



Proprietà e metodi di ciascuna classe

Identificare le proprietà e i metodi di ciascuna classe:

- Carta
- MazzoDiCarte
- Giocatore

Implementare una classe con un metodo main che simuli la distribuzione delle carte ad un giocatore e stampi le stampi dopo averle ordinate secondo i due criteri.