



Laboratorio di Programmazione

Laurea in Bioinformatica

Web: <http://www.scienze.univr.it/fol/main?ent=oi&id=28023&lang=it>

Docente: *Carlo Drioli*

Email: *drioli@sci.univr.it*

Lucidi a cura di

Carlo Drioli Federico Fontana

Lezione 24

Sommario

- JAVA: esercizi di ricapitolazione

Java: es. di ricapitolazione

- Si modifichi la classe CarteFrancesi in modo che sia possibile simulare la distribuzione di una mano di poker ad un unico giocatore. Per modellare la singola mano si consiglia di adoperare un ulteriore array di interi mano[i] di lunghezza 5. I metodi aggiuntivi siano:
 - 1) un metodo public void daiCarte(), che da' le 5 carte
 - 2) un metodo public String vediCarte(), che visualizza le 5 carte in mano
 - 3) un metodo public void accomodo(int[] cambio), che sostituisce le carte nelle posizioni indicate nel vettore cambio con altrettante carte prese dal mazzo
 - 4) un metodo public String combinazione(), che individua la combinazione finale (**coppia, doppia coppia, tris, scala, full, colore, poker, scala reale**) .

[SUGGERIMENTO: per individuare la combinazione, e' consigliabile **ordinare** modulo 13 le 5 carte (cioe' in base al numero e non al seme) e ricavare un vettore delle differenze. Su questo vettore, si possono facilmente individuare i pattern delle combinazioni.

Es:

[#0##] -> coppia	[000#] -> poker
[00##] -> tris	[00#0] -> full
... etc.	

La classe chiamante, estensione di UsaCarte, da' all'unico giocatore 5 carte dopo aver mescolato il mazzo, gli mostra le 5 carte, gli chiede quante e quali carte vuole cambiare e gli comunica infine la combinazione finale individuata.