

Kortspelet!

Ämnesområden

- Styrstrukturer
- Datatyper och strängar
- Selektion
- Iteration
- Klasser & objekt
- Metoder

Krav

För att få godkänt på uppgiften krävs följande:

- Att allt är inlämnat innan deadline, Måndag 22/10 kl.09.00
- Att du genomfört och lämnat in din fungerande applikation enligt uppgiftens beskrivning. Var nog med att kontrollera så att det du lämnar in fungerar och är utan kompilersfel.
- Att du Inlämnat in den wip/loggbok/workbook/dagbok som du skrivit under ditt "görande" av veckans uppgift.
- Att du lämnat in en text i vilken du individuellt skriftligen beskriver vad du fick ut av veckans uppgift och seminariediskussionerna samt hur det påverkar dig inför nästa veckas uppgift (Använd dig av PANTA-metoden som beskrivs i Filen "PANTA-metoden" i menyn till vänster).
- Att du deltagit på ditt tilldelade seminarietillfälle, och att du där...
 - visat din lösning (både resultat och programkod) för de andra på ett välstrukturerat sätt.
 - diskuterat din lösning med de andra.

Beskrivning av uppgiften

Denna veckans uppgift går ut på att du ska programmera ett kortspel för två eller fler spelare. Du får själv välja vilket kortspel du vill inspireras av och om du vill att en av spelarna ska vara en datorspelare eller inte. De tekniska kraven du måste följa är att du programmerar enligt objektorienterade principer och att du kommenterar alla klasser och metoder enligt *Microsoft XML Documentation Comments*.

Lycka till!

Tips: `Console.SetCursorPosition(...)?`