

Aucun document autorisé

Prénom :

[illegible]

Le jeu

- 2. Vous allez maintenant définir la classe `jeu52`. Écrivez cette classe qui possède :
- une variable privée `lesCartes` de type `vector` dont les éléments sont des pointeurs sur `carte` ;
 - un constructeur qui initialise le vecteur avec les 52 cartes différentes ;
 - la surcharge de l'opérateur `<<` pour écrire toutes les cartes du jeu dans un `ostream`. Vous écrirez une méthode `toString`.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

- 3. Expliquez s'il est nécessaire de redéfinir le destructeur de la classe `jeu52`. Si oui, donnez sa programmation.

main

- 4. Écrivez la méthode `main` qui crée la carte *as de trèfle* et un jeu complet de 52 cartes, puis les affiche sur la sortie standard comme suit :

```
(as,trèfle)
-----
[ (deux,trèfle)(deux,carreau)(deux,coeur)(deux,pique)(trois,trèfle)
  (trois,carreau)(trois,coeur)(trois,pique)(quatre,trèfle)
  (quatre,carreau)(quatre,coeur)(quatre,pique)(cinq,trèfle)
  (cinq,carreau)(cinq,coeur)(cinq,pique)(six,trèfle)(six,carreau)
  (six,coeur)(six,pique)(sept,trèfle)(sept,carreau)(sept,coeur)
  (sept,pique)(huit,trèfle)(huit,carreau)(huit,coeur)(huit,pique)
  (neuf,trèfle)(neuf,carreau)(neuf,coeur)(neuf,pique)(dix,trèfle)
  (dix,carreau)(dix,coeur)(dix,pique)(valet,trèfle)(valet,carreau)
  (valet,coeur)(valet,pique)(dame,trèfle)(dame,carreau)(dame,coeur)
  (dame,pique)(roi,trèfle)(roi,carreau)(roi,coeur)(roi,pique)
  (as,trèfle)(as,carreau)(as,coeur)(as,pique) ]
```
