

**Osnovi programiranja**  
**Jun, 2013**

1. Kartaška igra *Poker* se igra pomoću špila od 52 karte, pri čemu je svaka karta označena nekim brojem od 1 do 14, izuzev broja 11 i nekom od četiri znaka (pik, tref, karo ili herc). Napisati program koji sadrži sledeće potprograme:
  - a. Napisati potprogram koji iz datoteke učitava redosled karata u špilu, a zatim sa tastature broj igrača koji učestvuju u igri (maksimalno 10).  
**(3 poena)**
  - b. Napisati potprogram koji igračima deli karte tako što u prvom krugu svim igračima podeli po jednu kartu, u sledećem krugu još po jednu i tako redom dok svaki igrač ne bude imao 5 karata.  
**(5 poena)**
  - c. Napisati potprogram koji određuje da li zadati igrač ima kombinaciju karata koja se naziva *poker*. *Poker* je kombinacija u kojoj se nalaze četiri karte sa istim brojem.  
**(5 poena)**
  - d. Napisati potprogram koji određuje da li zadati igrač ima kombinaciju karata koja se naziva *skala*. *Skala* je kombinacija koja sadrže pet brojeva u nizu, pri čemu se broj 1 može koristiti i kao broj 15. Primeri: 1-2-3-4-5, 8-9-10-12-13, 10-12-13-14-1  
**(5 poena)**
  - e. Napisati potprogram koji određuje da li zadati igrač ima kombinaciju karata koja se naziva *skala u boji*. *Skala u boji* je kombinacija koja, kao i obična *skala*, sadrži pet brojeva u nizu, pri čemu sve karte moraju biti istog znaka.  
**(5 poena)**
  - f. Napisati program koji učitava redosled karata u špilu i broj igrača, a zatim vrši deljenje karata igračima. Nakon deljenja odštampati koje je karte dobio svaki od igrača, a zatim i redni broj igrača koji je pobedio, ukoliko se zna da je najjača kombinacija karata *skala u boji*, pa zatim *poker* i na kraju obična *skala*.  
**(7 poena)**