

## Judge 4-3

請實作洗牌、發牌程式，並可以找出玩家手上的對子。

### 輸入、輸出

1. 各個玩家擁有的排序好的牌，以 S, H, D, C 代表(黑桃、紅心、方塊、梅花)
2. 每個玩家丟出的對子
3. 每個玩家剩下的牌

### 要求：

- 4 個玩家，52 張牌不含鬼牌
- 並依照花色及牌面大小排序 (S>H>D>C, 數字由小到大)
- 對子不分花色，數字相同的兩張即可成為一對對子

### Sample :

```
java Card
p0:
S3 S9 S11 H7 H11 H12 H13 D6 D10 D13 C1 C7 C11
p0 has pair H11 & S11, C7 & H7, D13 & H13
p0:
S3 S9 H12 D6 D10 C1 C11
p1:
S13 H2 H5 H6 H8 H9 D2 D7 D8 D12 C2 C3 C9
p1 has pair D2 & H2, D8 & H8, C9 & H9
p1:
S13 H5 H6 D7 D12 C2 C3
p2:
S2 S5 S7 S8 S10 H4 D1 C4 C8 C10 C12 C13
p2 has pair C8 & S8, C10 & S10, C4 & H4
p2:
S2 S5 S7 D1 C12 C13
p3:
S4 S6 S12 H1 H3 H10 D3 D4 D5 D9 D11 C5 C6
p3 has pair D4 & S4, C6 & S6, D3 & H3, C5 & D5
p3:
S12 H1 H10 D9 D11
```