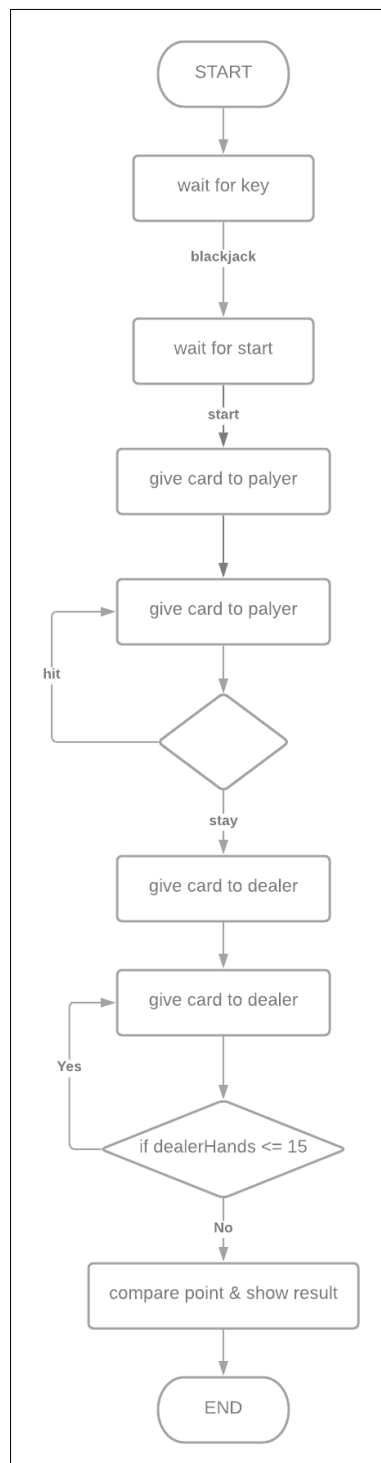


Socket Assignment (Part 2)**Blackjack Game****การทำงานโดยรวม**

ตัวโปรแกรมจะรอรับ key<blackjack> เพื่อเชื่อมต่อกับ server หลังจากนั้นจะรอให้ user พิมพ์ start เพื่อเริ่มเล่นเกม เมื่อเริ่มเกม Player จะได้รับไพ่ 2 ใบในทันที และสามารถขอไพ่เพิ่มได้จนกว่าจะพอใจ โดยพิมพ์ hit และเมื่อ Player ได้แต้มตามที่พอใจแล้วก็สามารถพิมพ์ stay เพื่อให้โปรแกรมคำนวณแต้มของ Player เทียบกับ Dealer จากนั้นก็จะประกาศผลให้ Player รับรู้

**Diagram**

## อธิบายส่วนของโค้ด

```
var players = []  
var gameState = 0
```

server.js

สร้างตัวแปรสำหรับเก็บข้อมูลของ player และ ตัวแปรสำหรับเปลี่ยน state ของเกม

```
socket.on('data', (data) => {  
  var msg = data.toString()  
  var player = findPlayer(socket.remoteAddress, socket.remotePort)
```

server.js

เชื่อมต่อ socket เข้ากับ server เพื่อรับข้อความที่ player จะป้อนเข้ามาแล้วเปลี่ยนเป็น string และ ตรวจสอบ address, port ที่ player จะเชื่อมต่อเข้ามา

```
if (gameState == 0) {  
  if(msg == 'blackjack' && player == null && players.length == 0){  
    players.push({  
      addr: socket.remoteAddress,  
      port: socket.remotePort,  
      name: `Player`,  
      attack: null,  
      client: socket  
    })  
  
    players.push({  
      addr: socket.remoteAddress,  
      port: socket.remotePort,  
      name: `Dealer`,  
      attack: null,  
      client: socket  
    })  
  
    socket.write('Player have joined a Blackjack Game. \n type <start> When you are ready.')
```

server.js

state 0 รอรับ key(blackjack) จาก player เมื่อได้รับ key ก็จะสร้าง player1, 2 มาเป็น Player และ Dealer ตามลำดับ

```
if (msg == 'start' && player != null) {  
  if (player['start'] = 'start') {  
    console.log(`${player.name}(${player.addr}:${player.port}) is Start.`)  
    console.log('Player Ready')  
    gameState = 1  
  
    announce('Game start')  
  }  
  return  
}
```

server.js

รอให้ user พิมพ์ start เพื่อเริ่มเกมส์ และ เปลี่ยนไป state 1

```
if(gameState == 1){  
  getResponse(function () {  
    player[0].socket.emit('giveCard')  
    player[0].socket.emit('giveCard')  
    socket.write('If you want more card please type <hit>\nIf you are satisfied with your card please type <stay>')  
    gameState = 2  
  })  
}
```

server.js

แจกไพ่ 2 ใบให้ player และบอกตัวเลือกสำหรับดำเนินการต่อ และ เปลี่ยนไป state 2

```
if(gameState == 2 && msg == 'hit'){  
  getResponse(function () {  
    player[0].socket.emit('giveCard')  
    socket.write('If you want more card please type <hit>\nIf you are satisfied with your card please type <stay>')  
  })  
}
```

server.js

player ขอไพ่เพิ่ม และบอกตัวเลือกสำหรับดำเนินการต่อ

```
if(gameState == 2 && msg == 'stay'){
    player[1].socket.emit('giveCard')
    player[1].socket.emit('giveCard')
    if(calHands(player[1]) <= 15){
        player[1].socket.emit('giveCard')
    }

    gameState = 3
}
```

server.js

player เลือกหมอบไพ่ จากนั้นแจก ไพ่ให้ dealer 2 ใบ แต่ถ้าแต้ม น้อยกว่าหรือเท่ากับ 15 ให้จั่วไพ่เพิ่ม 1 ใบ และ เปลี่ยนไป state 3

```
if(gameState == 3){
    console.log('Compare points btw Player & Dealer')
    comparePoints(calHands(player[0]), calHands(player[1]))
}
```

server.js

เปรียบเทียบแต้มของ Player และ Dealer และประกาศผล