

Kravspecifikation

Svarte Jakob

Version: 0.1

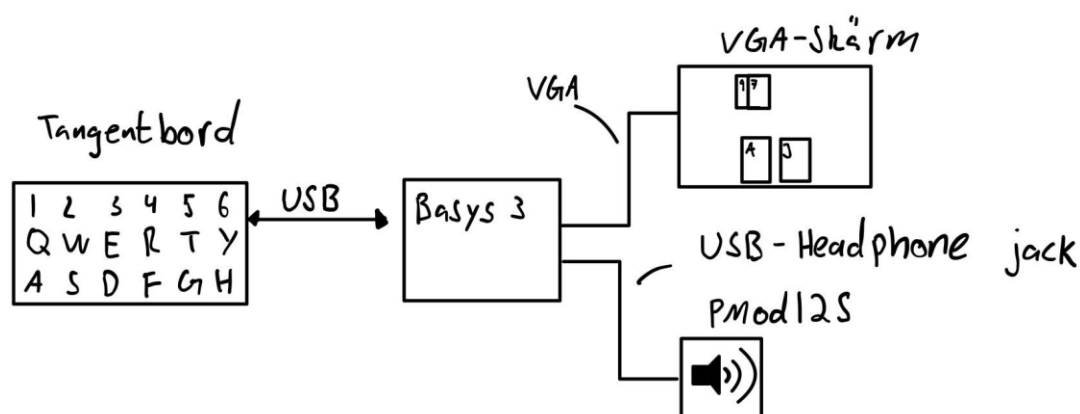
Sebastian Karlsson	sebka786
Oliver Brenner Hedmark	olibr806
Alfred Sjöqvist	alfsj019
Isak Song Olsson	isaso926

Examinator: Anders Nilsson

1 Bakgrund

Svarte Jakob, eller Blackjack är ett amerikanskt kortspel som går ut på att komma så nära talet 21 som möjligt utan att bli tjock, det vill säga att få över 21 då man automatiskt förlorar. Spelaren spelar mot dealern och den vars hand är närmast 21 vid slutet vinner omgången. Får en spelare eller dealern ett ess och ett klätt kort, det vill säga en hand värd 21 på två kort, får spelaren så kallad "blackjack", eller "Svarte Jakob" i vårt fall, och vinner omgången direkt. I annat fall får spelaren valet mellan att få ett till kort, och ta risken mellan att antingen komma närmare 21 eller bli tjock, eller stanna och hoppas på att korten i handens värde blir mer än dealerns. Utöver det fall att dealern får blackjack och vinner direkt, har dealern alltid ett kort synligt och ett dolt vilket är informationen spelaren har tillgängligt i sitt val mellan att ta ett nytt kort eller stanna. Dealerns drag ser alltid likadana ut, dealern drar ett nytt kort om handen är värd 16 eller mindre och stannar på 17 eller över.

2 Blockschema



3 Krav

3.1 Skall-krav

1. Dataabstraktion för att representera en sko (6 kortlekar).
2. Slumpgenerator för att blanda skon.
3. Korrekt fungerande dealer-algoritm som kommunicerar via ett textbaserat gränssnitt.
4. Möjlighet att spela vid bordet via textbaserat gränssnitt.
 - a. Stand-funktion
 - b. Hit-funktion
5. Möjlighet att satsa krediter på ett spel (ej riktiga pengar).

3.2 Bör-krav

6. Grafiskt gränssnitt.
7. Flera spelare ska kunna spela samtidigt vid bordet.
8. Ljudeffekter
9. Enkla animationer i gränssnittet.
10. Split-funktion
11. Försäkringsfunktion
12. Mobilt gränssnitt som kontroll (via Bluetooth)