

EN202

Projet Blackjack



Filière Électronique
Semestre 7

Table des matières

1	Introduction	3
2	Règles du Blackjack	3
2.1	Objectif du jeu	3
2.2	Valeur des cartes	3
2.3	Déroulement d'une donne	3
3	Projet	4
3.1	Structure du projet	4
3.2	Choix d'implémentation	4

1 Introduction

2 Règles du Blackjack

2.1 Objectif du jeu

Obtenir une main dont la valeur est la plus proche possible de 21 sans le dépasser. Le joueur affronte uniquement le croupier (la banque), pas les autres joueurs.

2.2 Valeur des cartes

Cartes	Valeur
2 à 10	Valeur faciale ($2 = 2, \dots, 10 = 10$)
Valet, Dame, Roi	10
As	1 <i>ou</i> 11 (au choix, la valeur la plus avantageuse)

2.3 Déroulement d'une donne

1. **Mise** : chaque joueur place sa mise.
2. **Distribution** : le croupier distribue deux cartes à chaque joueur et à lui-même. Le croupier a une carte visible et une carte cachée.
3. **Tour des joueurs** (pour chaque main) :
 - **Tirer** (*Hit*) : demander une carte supplémentaire.
 - **Rester** (*Stand*) : s'arrêter et garder sa main.
4. **Tour du croupier** :
 - Le croupier révèle sa carte cachée, puis tire jusqu'à atteindre au moins 17.
5. **Résolution** :
 - Si le joueur **dépasse 21** (« bust ») : il perd immédiatement sa mise.
 - Sinon, on compare les totaux :
 - Total joueur > total croupier : **gain 1 :1**.
 - Égalité (« push ») : la mise est rendue.
 - Total joueur < total croupier : **perte**.

3 Projet

3.1 Structure du projet

3.2 Choix d'implémentation