



**B** L A C K J A C K

G A M E

PROGRAMMING PROJECT 2

---

J A V A P R O G R A M M I N G 1



---

- 딜러와 플레이어간 1:1 블랙 잭 게임을 작성한다.
- 게임 규칙
  - 카드는 A(Spades)~K(Hearts)까지 모두 52장을 가지고 한다.
    - A: 1점 또는 11점, 기본적으로 11점으로 계산했다가 Busted될 경우 1점으로 계산한다.
    - 2~10: 각 숫자에 해당하는 점수
    - J, Q, K: 10점
  - 52장의 카드에서 각자 두 장의 카드 씩 받은 후 카드를 더 받을 지 결정하고, 최종 카드로 점수를 계산하고 승패를 결정한다.
  - 21(Black Jack)에 가까운 사람이 승리하며 21이 넘으면 무조건 진다.
- 게임 진행
  - 딜러와 플레이어에게 중복되지 않는 임의의 카드를 두 장씩 나누어 준다. 이때 딜러의 카드 중 하나를 가려서 보여준다(X).
  - 플레이어에게 카드를 더 받을지(Hit), 더 안 받을지(Stand) 물어본다.
  - 플레이어가 21이 넘거나(Busted), Stand를 할 때 까지 카드를 더 받을지 물어본다.
  - 플레이어가 Busted되면 딜러는 카드를 더 받지 않고 무조건 승리한다.
  - 플레이어가 Stand할 경우, 딜러는 가린 카드를 보여주고 자신의 카드가 17점 이상이 될 때까지 Hit한다.
  - 딜러가 Busted되거나 Stand할 경우 딜러와 플레이어 중 누가 이겼는지 보여준다.

```
----- Jack's BlackJack Game -----  
# Dealer: A(♣) XX  
# Player: K(♠) 4(♦)  
-----  
Hit or Stand? (H/S): h  
  
----- Jack's BlackJack Game -----  
# Dealer: A(♣) XX  
# Player: K(♠) 4(♦) 3(♣)  
-----  
Hit or Stand? (H/S): s  
Dealer Wins...  
  
----- Jack's BlackJack Game -----  
# Dealer: A(♣) 9(♣)  
# Player: K(♠) 4(♦) 3(♣)  
-----
```

- 들여쓰기를 잘 할 것 (Indentation)
- 변수나 함수 이름 작성 시 타인이 이해하기 쉽도록 작성할 것 (Readability)
- 비슷한 코드가 반복되는 것을 최대한 줄일 것 (Reusability)
- 요구 사항이 변경 될 경우 쉽게 고칠 수 있을 것 (Maintainability)