

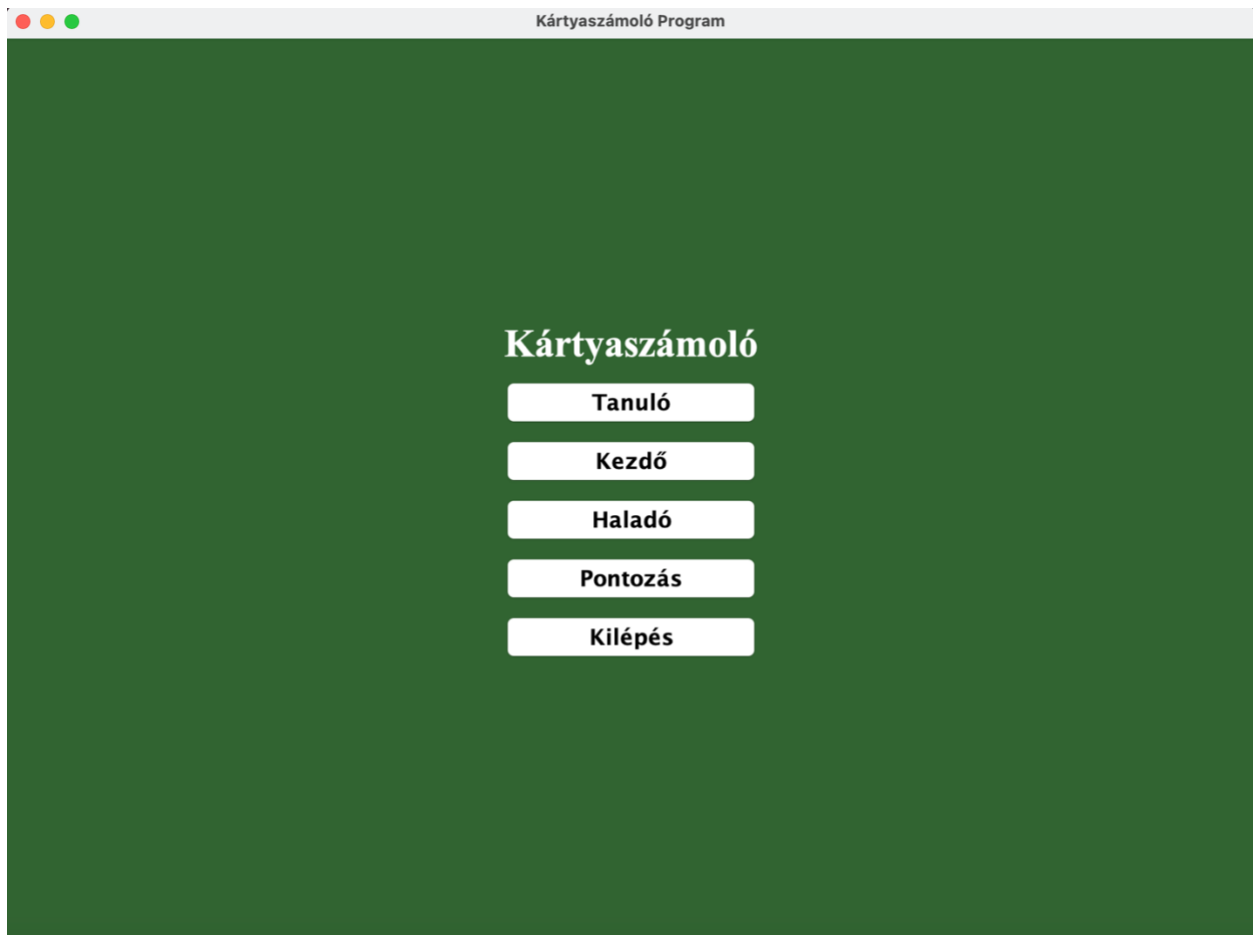
# *FELHASZNÁLÓI KÉZIKÖNYV*

BlackJackCounter

*Dénes Péter István*

PO6MVA

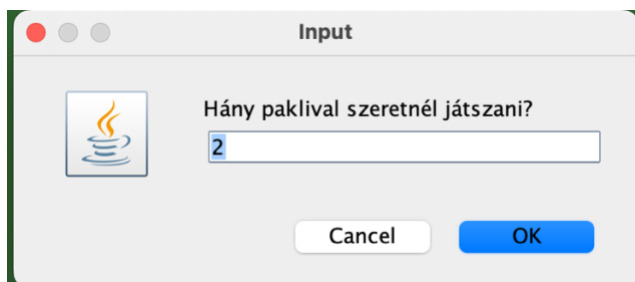
A program elindítása után a következő menüvel találkozunk:



A gombok funkciói:

- Tanuló, Kezdő és Haladó módok közül választhatunk
- Pontozás, az előző játékok pontjai
- Kilépés, a program leáll

Bármely mód esetén a program megkérdi, hogy hány paklival szeretnénk játszani, itt 2 és 6 közötti értéket kell megadnunk.

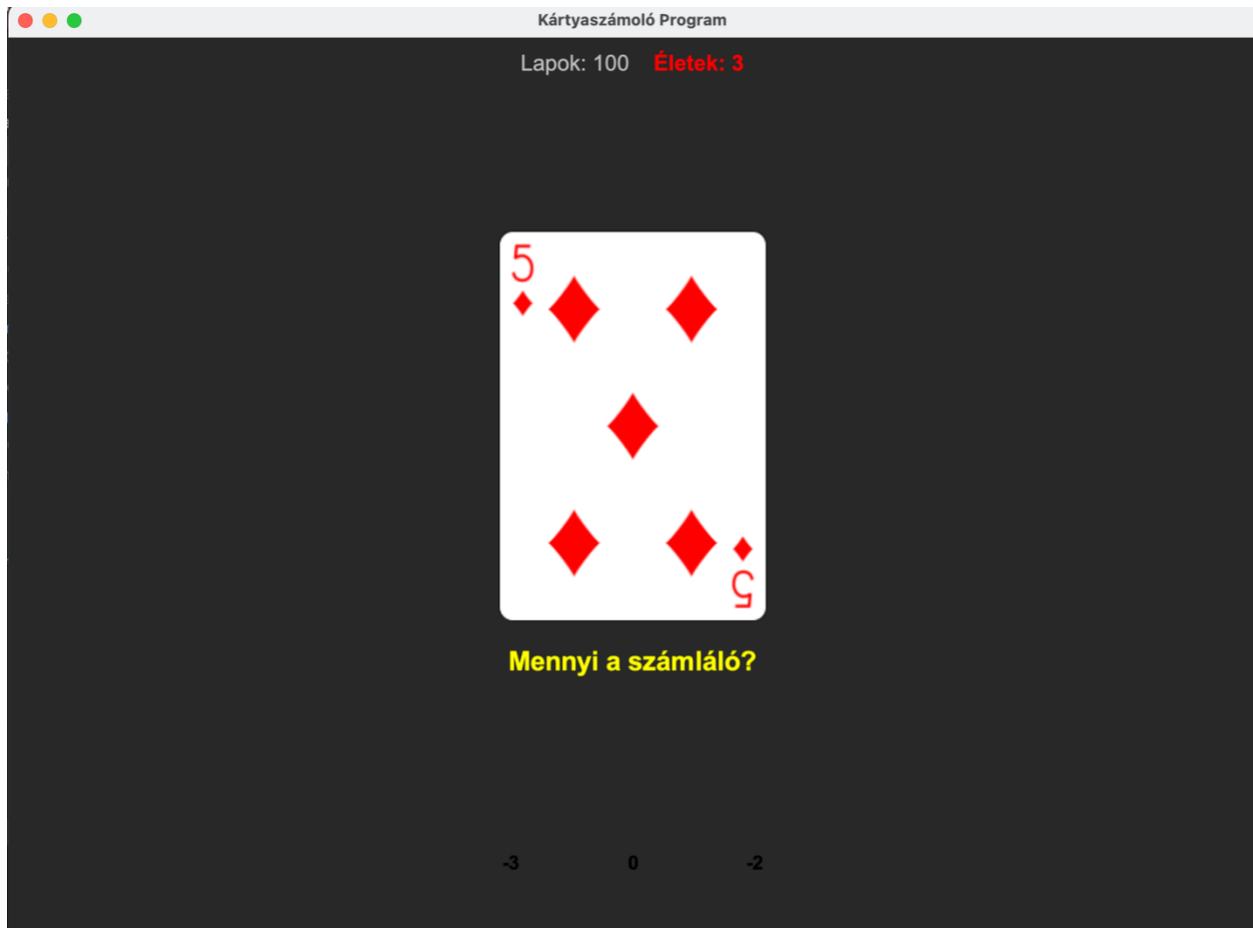


## Tanuló



A következő kártya vagy a space gomb megnyomásával tudunk haladni. A játék véget ér ha elfogy a pakli. A számláló fent látható, ezt az értéket kell majd a nehezebb módokban a fejünkben tartani. A kilépés és mentés gomb megnyomásával abbahagyhatjuk a játékot.

## Kezdő



Kezdő esetén néhány lap után 3 lehetséges szám közül kell kiválasztanunk a helyes számot. Fent látható az életek száma, tehát annyit hibázhatunk.

## Haladó

Kártyaszámoló Program

Lapok: 100

Írd be a helyes számot!

Írd be a számot:  Küldés

A haladó esetén egyszer hibázhatunk, és nem kapunk választási lehetőséget hanem, mi kell megadjuk az értéket.

## Pontozás

Kártyaszámoló Program

Eredménytábla

Játékmód	Pontszám (Tanulás esetében lapok)	Dátum
Tanuló	48	2025-11-20 11:38
Tanuló	26	2025-11-28 13:38
Kezdő	24	2025-11-20 11:44
Kezdő	15	2025-11-23 12:38
Kezdő	10	2025-11-28 13:38
Kezdő	8	2025-11-28 14:24
Haladó	5	2025-11-28 14:24
Kezdő	4	2025-11-20 10:44
Kezdő	4	2025-11-20 10:44
Haladó	4	2025-11-23 12:38
Haladó	4	2025-11-28 13:38
Haladó	4	2025-12-01 23:45
Tanuló	1	2025-12-01 23:45

Vissza a Menübe

A pontozás a következő képen értelmezhető: A pontszám értéke a lapok száma ameddig eljutottunk.