



十點半 Blackjack

108022062 郭銓恩

109022111 林瑋桐

CONTENTS

01 前言

02 目的

03 內容

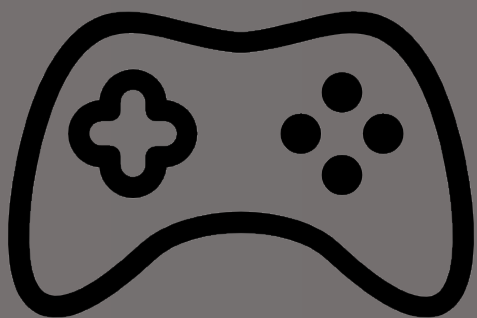
04 元件

05 分工

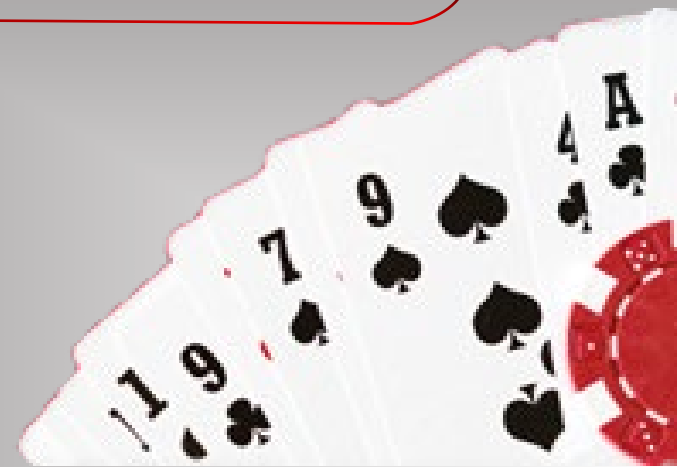
06 實際操作

07 結語

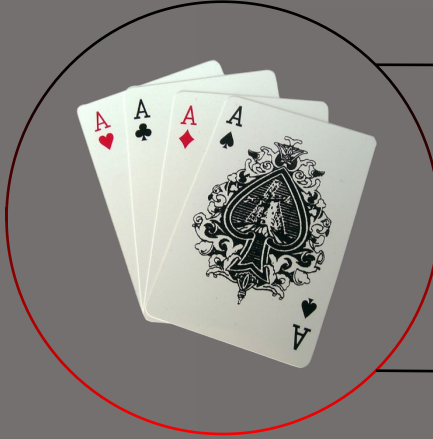
前言



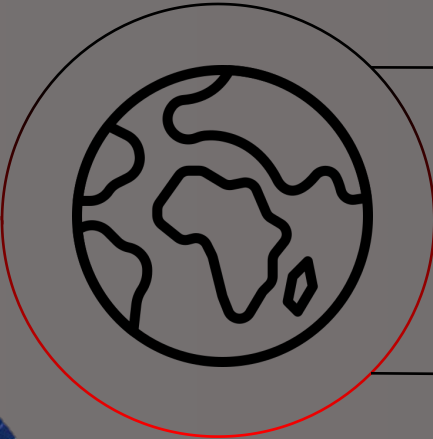
電子遊戲對現代人是生活上不可或缺的娛樂，就連近期流行的元宇宙也有很大一部分是加密貨幣遊戲。



目的



撲克牌是全球性娛樂，透過此款應用，能令使用者更熟悉十點半的遊戲規則，得以讓更多人對撲克牌有更不一樣的遊戲體驗，進而提升使用者撲克牌體驗的有趣性。

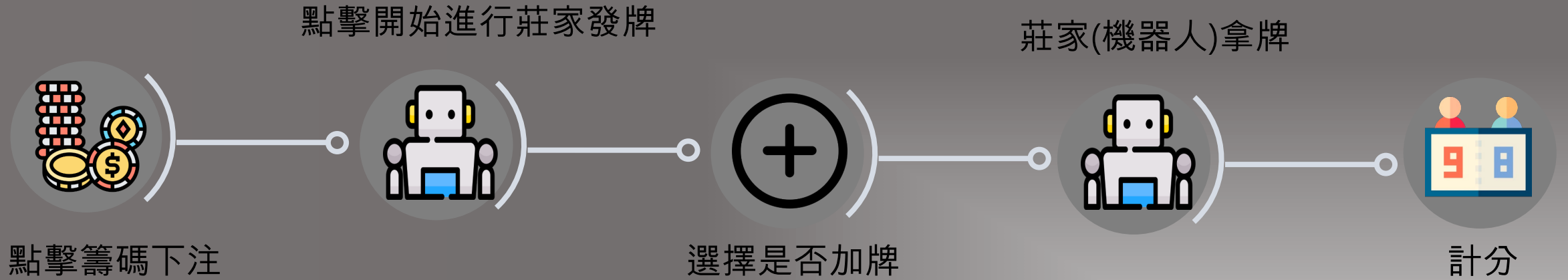


全球任何人只要能理解規則即可開始遊戲。



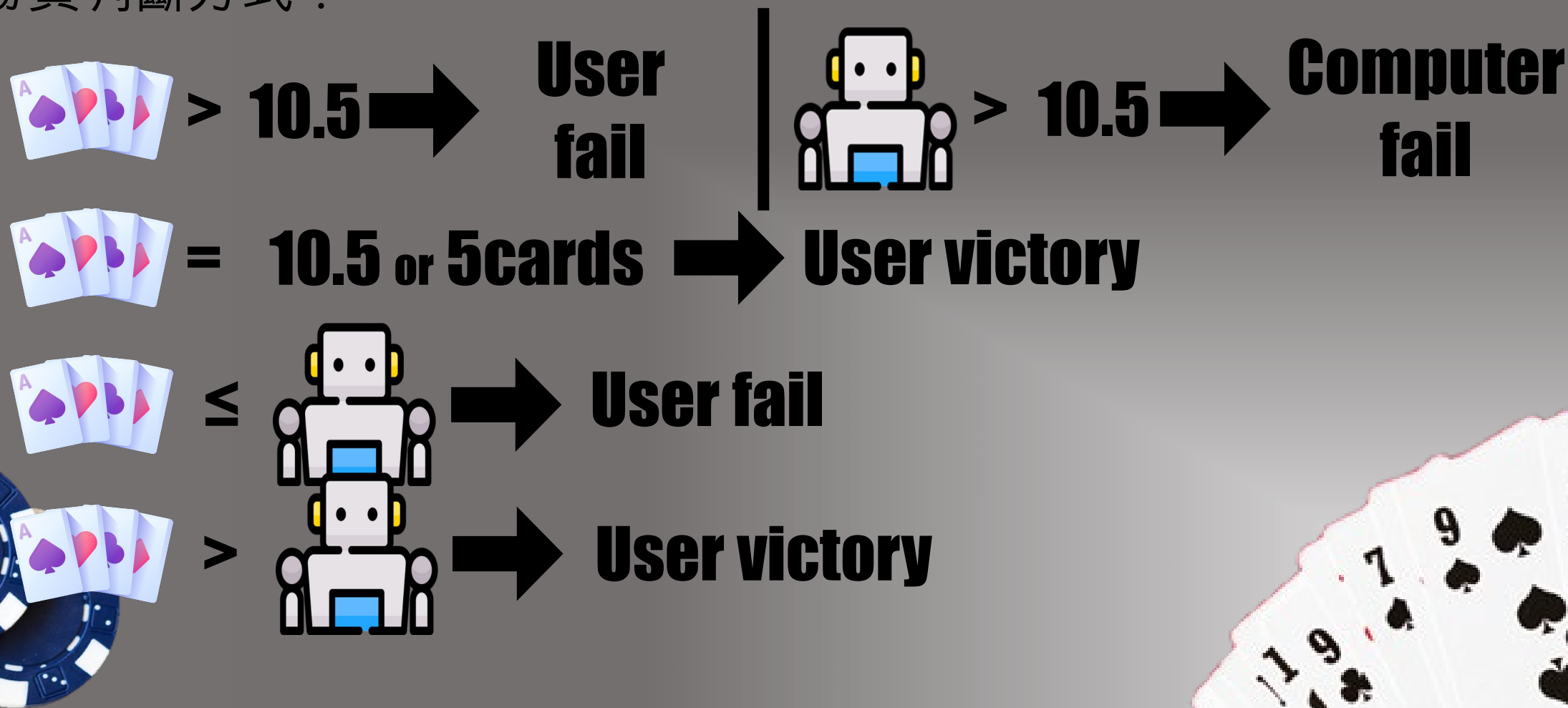
內容

使用者進行步驟：

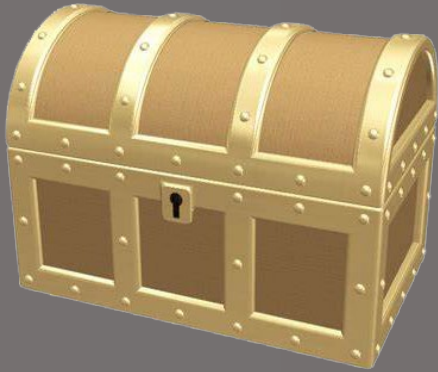


內容

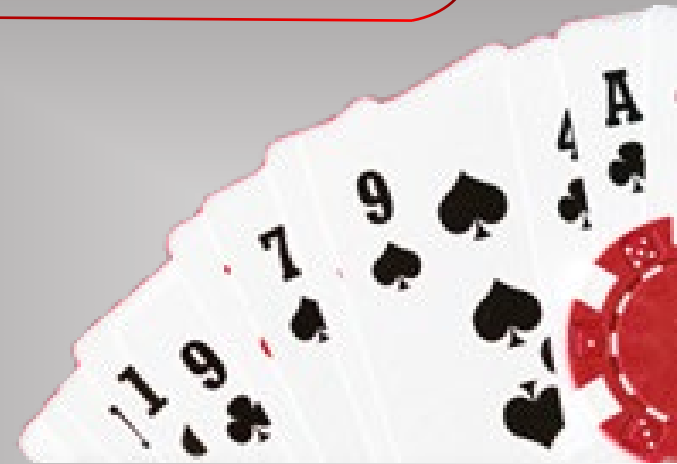
勝負判斷方式：



內容



使用者獲勝可以拿回雙倍籌碼，
失敗則損失押注籌碼，
若籌碼為0則會出現小彩蛋，
可用學期成績扣除20%作為兌換1000籌碼，
若學期成績扣除至100%時則無法繼續進行遊戲。



元件



TextView × 8:

當前分數*2、歷史紀錄*2、
下注金額、籌碼餘額

Button × 3:

開始、發牌、停止

ImageView × 8:

籌碼*3、彩蛋

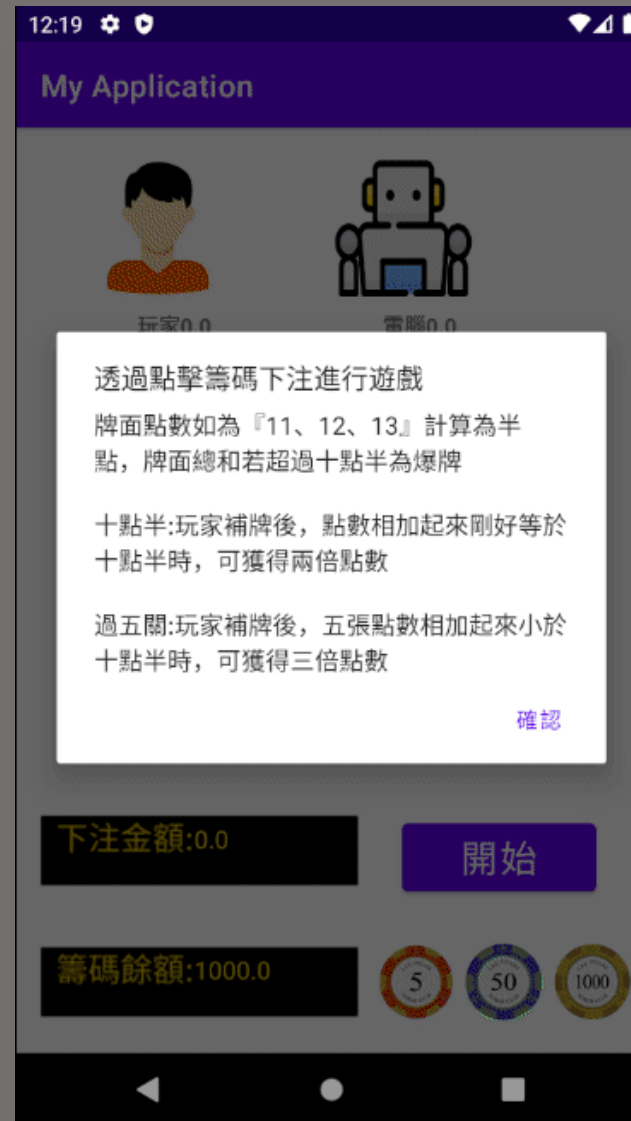


分工

組員	郭銓恩	林瑋桐
工作	簡報製作	程式及元件設計



實際操作



結語

希望透過這款遊戲，能讓使用者適當的放鬆消遣。

