

ALUNOS: ANDERSON SOARES DE SANTANA JUNIOR E  
GUSTAVO DE JESUS DE OLIVEIRA  
SERIE: 1 ANO C

O Blackjack ou 21 é o nosso jogo para o projeto da 3 unidade. Nosso progresso para finalização está em quase 90%, o projeto base está pronto, falta apenas detalhes de informação, estética e um pouco de programação.

Inicio- O menu

```
— | MENU | —
1.JOGAR      |
2.REGRAS/SOBRE |
3.CONFIGURAÇÕES |
4.SAIR       |
ESCOLHA :

def menu_principal(escolha_configuracoes, pontos, fichas):
    print("— | MENU | —")
    print("1.JOGAR      |")
    print("2.REGRAS/SOBRE |")
    print("3.CONFIGURAÇÕES |")
    print("4.SAIR       |")
    escolha_menu = input("ESCOLHA : ")
    escolha_menu = int(escolha_menu)
```

O menu é o inicio de qualquer game e nós fizemos o mesmo, bom, como qualquer menu temos as opções de jogar, regras, configurações e sair, e a opção escolhida (no caso do 1 ao 4.) é executada, por exemplo, ao digitar 2 o usuário entra na área de regras/sobres podendo retornar novamente para o menu, e assim ir jogar.

```
REGRAS:

JOGO
● Se ultrapassar os 21 pontos, você perde INSTANTANEAMENTE.
● Quem fizer 21 pontos ganha instantaneamente, a não ser que os dois façam ao mesmo tempo.
● Caso ninguém faça 21 pontos, quem chegar mais próximo de 21 ganha.
● Você poderá ver apenas 1 das cartas do dealer ao iniciar o jogo.

CONFIGURAÇÕES
Aqui você pode escolher qual sistema de pontos desejar, ou seja,
escolhendo 2 você vai definir o sistema de pontos para casual. Lembrando
que o jogo vem com a configuração PADRÃO ao iniciar.

● PADRÃO: Tendo apenas uma partida isolada(sem contagem de pontos).
  Ganha quem marcar ou chegar mais perto do 21.
● CASUAL: Aqui você vai escolher quantos pontos você vai disputar contra o dealer
  contendo um sistema de contagem de pontos.
  Ganha quem tiver mais pontos ao se encerrar.
● CASSINO: Na opção cassino você poderá escolher quantas fichas desejar começar,
  aqui existe um sistema de apostas ao qual você apostará contra o dealer.
  Você que dirá quanto ganhou, ou seja, se saiu no lucro ou deseja apostar mais.

Digite qualquer coisa para sair:
```

Lembrando que o nosso programa só se fecha ao voltarmos para o menu e selecionarmos a opção 4-sair, ou se você preferir pode encerrar o processo.

## INTERFACE-

```
Essa é a carta do dealer:

-----
| 3      |
| ♣      |
|   ♣    |
|       ♣ |
|       3 |
|-----|

Essas são suas cartas:

-----
| 4      |
| ♣      |
|   ♣    |
|       ♣ |
|       4 |
|-----|

-----
| J      |
| ♣      |
|   ♣    |
|       ♣ |
|       J |
|-----|

( 14 )
Digite:
1 - pegar mais uma carta
2 - parar
```

Foi feito um sistema para gerar as cartas aleatoriamente, juntamente com isso fizemos um molde 2d da carta do baralho. Usamos números como selecionáveis, pois fica mais prático para o usuário.

## Opção- CONFIGURAÇÕES

```
CONFIGURAÇÕES:  
SISTEMA DE PONTOS  
1. PADRÃO  
2. CASUAL  
3. CASSINO  
ATUAL: 1  
ESCOLHA: |
```

Aqui podemos escolher qual modo queremos jogar, selecionando o modo ele ficara salvo e basta o usuário digitar 1 para jogar com o modo desejado. Lembrando que o modo sempre que iniciar vem como a configuração padrão, e que em todas tem as opções de jogar novamente a mesma partida ou voltar para o menu principal.

Padrão é partida única, contendo uma opção para jogar novamente ou voltar para o menu.

Na casual podemos escolher quantos pontos vamos disputar contra o dealer, contendo um sistema de contagem de vitória.

```
ESCOLHA: 2  
DIGITE A QUANTIDADE DE PONTOS PARA ACABAR A SÉRIE  
ATUAL: 2
```

No cassino teremos a opção de aposta, ao qual o usuário escolhera quantas fichas vai começar. Nesse não existe tecnicamente um vencedor, o usuário que dirá jogando, se ganhou e lucrou a opção de sair fica a escolha dele, ou se quiser continuar apostando.

```
ATUAL: 2  
ESCOLHA: 3  
DIGITE A QUANTIDADE DE FICHAS QUE VOCÊ COMEÇA:  
ATUAL: 100  
|
```