

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE

FAKULTA RIADENIA A INFORMATIKY

BLACKJACK

SEMESTRÁLNA PRÁCA

Vypracoval: **Jakub Hrubizna**
Študijná skupina: **5ZYI14**
Predmet: **Informatika 2**
Cvičiaci: *doc. Ing. Ján Janech, PhD.*

Obsah

1. Zadanie práce	3
2. Používateľská príručka.....	4
2.1 Spustenie práce	4
2.2 Pravidlá hry.....	4
2.3 Inštrukcie pre používateľa (hráča):.....	4
3. UML Diagram.....	5

1. Zadanie práce

BlackJack je hra, v ktorej hraje hráč proti krupiérov. Ten kto bude mať súčet kariet najbližšie alebo rovný 21 vyhráva, nesmie však prekročiť toto číslo. Karty sú hodnotené nasledovne: 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, 7-7, 8-8, 9-9, 10-10, jack-10, queen-10, king-10. Eso má v blackjacku špeciálne postavenie, pretože má dve hodnoty zároveň – 1 a 11. Vysvetlenie: ak má hráč na ruke Eso a 2, má zároveň na ruke dve hodnoty – 3 a 13. Ak by však hráč dostal na ruku ďalšiu kartu, ktorá by mala hodnotu 9, tak v tomto prípade by mal na ruke hodnoty 12 a 22. Avšak pri blackjacku môže mať hráč na ruke maximálnu hodnotu 21, ak má hráč náhodou hodnotu nad 21, tak hráč prehráva a preto sa v takomto prípade počíta len nižšia hodnota – t. j. v tomto prípade hodnota 12.

Zoznam priložených súborov:

- dokumentácia v javadoc
- uml diagram UMLFRI / png (oba)
- zdrojové súbory .java
- obrázky

2. Používateľská príručka

2.1 Spustenie práce

Hra BlackJack sa spúšťa cez main triedu BlackJack.

2.2 Pravidlá hry

Hráč nesmie presiahnuť súčet kariet väčší ako 21. Ak presiahne súčet kariet 21 automaticky prehráva.

2.3 Inštrukcie pre používateľa (hráča):

Na začiatku hry hráč vloží sumu peňazí, následne si zvolí akú veľkú stávku si chce vybrať. Hráč ťahá karty stlačením tlačidla ťahaj (zelené tlačidlo s gestom ruky, ktorá ma vystretý ukazovák a prostredník) alebo stojí stlačením tlačidla stoj (červené tlačidlo s gestom stoj). Ak hra prebehla a hráč chce spustiť ďalšiu hru stlačí tlačidlo nová hra (modré tlačidlo s nápisom Play Again). Hráč môže meniť svoje stávky kliknutím na tlačidlo zo symbolom „dolár“. Taktiež hráč môže ukladať a načítavať priebeh hry pomocou tlačidiel save a load.

3.UML Diagram

