**ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE**

FAKULTA RIADENIA A INFORATIKY

**BLACKJACK**

SEMESTRÁLNA PRÁCA

Vypracoval: **Jakub Hrubizna**

Študijná skupina: **5ZYI14**

Predmet: **Informatika 2**

Cvičiaci: *doc. Ing. Ján Janech, PhD.*

Obsah

[1. Zadanie práce 3](#_Toc104141048)

[2. Používateľská príručka 4](#_Toc104141049)

[2.1 Spustenie práce 4](#_Toc104141050)

[2.2 Pravidlá hry 4](#_Toc104141051)

[2.3 Inštrukcie pre používateľa (hráča): 4](#_Toc104141052)

[3. UML Diagram 5](#_Toc104141053)

# Zadanie práce

BlackJack je hra, v ktorej hraje hráč proti krupiérovi. 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

# 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.

# UML Diagram

