#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include "lab.h"

#include <time.h>

/\*int repetido(int a,int b);

for(i=0;i<=13){

if(V[i])

}

\*/

// char \*V[13] = {"2","3","4","5","6","7","8","9","10","A","R","V","D"};

int repetido(int a, int b){

int i,j;

char \*V[13] = {"2","3","4","5","6","7","8","9","10","A","R","V","D"};

char N[4] = {'\3','\4','\5','\6'};

char VR[13];

char NR[4];

for(i=0;i<13;i++){

for(j=0;j<4;j++){

if(VR[i]==V[a] && NR[j]==N[b]){

a=rand()%13;

b=rand()%4;

}

else{

VR[i+1]==V[a];

NR[j+1]==N[a];

}

}

}

}

int pontuacao(int a1,int total){

switch(a1){

case 0: total=total+2;

break;

case 1: total=total+3;

break;

case 2: total=total+4;

break;

case 3: total=total+5;

break;

case 4: total=total+6;

break;

case 5: total=total+7;

break;

case 6: total=total+8;

break;

case 7: total=total+9;

break;

case 8: total=total+10;

break;

case 9: if(total+11>21){

total=total+11;

}

else{

total=total+1;

}

break;

case 10: total=total+10;

break;

case 11: total=total+10;

break;

case 12: total=total+10;

break;

}

}

int pontuacaocasa(int a1,int total){

switch(a1){

case 0: total=total+2;

break;

case 1: total=total+3;

break;

case 2: total=total+4;

break;

case 3: total=total+5;

break;

case 4: total=total+6;

break;

case 5: total=total+7;

break;

case 6: total=total+8;

break;

case 7: total=total+9;

break;

case 8: total=total+10;

break;

case 9: if(total+11<21){

total=total+11;

}

else{

total=total+1;

}

break;

case 10: total=total+10;

break;

case 11: total=total+10;

break;

case 12: total=total+10;

break;

}

return total;

}

int sorteiov(int respostav){

respostav = rand()%13;

return respostav;

}

int sorteion(int respostan){

respostan = rand()%4;

return respostan;

}

void desenhacarta(int x, int y,char\* valor, char naipe){

DrawRect(x,y,6,6);

setxy(x,y);

setxy(x+1,y+1);

printf("%s",valor);

setxy(x+4,y+5);

printf("%s",valor);

setxy(x+3,y+3);

printf("%c",naipe);

}

void desenhacartacasa(int x, int y,char\* valor, char naipe){

DrawRect(x,y,6,6);

}

void resultado1(int total,int totalcasa){

if(total > 21){

printf("Perdeu o jogo!");

}

if(total > totalcasa && total <=21 ){

printf("Ganhou o jogo!");

}

if(total == totalcasa && total <=21 && totalcasa <=21){

printf("Perdeu o jogo!");

}

if(total < totalcasa && total <=21 && totalcasa <=21){

printf("Perdeu o jogo!");

}

}

void main(void){

int inicial=0, njogadores,aposta,a,b,vontade1,primeirajogada,segundajogada,totaljogada,i=2,total,vontade2,tj,tc,gv,gn,t;

int a1,a2,a3,a4,aa1,aa2,aa3,aa4,b1,b2,b3,b4,bb1,bb2,bb3,bb4;

int totall,totalcasa;

char \*V[13] = {"2","3","4","5","6","7","8","9","10","A","R","V","D"};

char N[4] = {'\3','\4','\5','\6'};

srand(time(NULL));

do{

printf("Pressione 1 para comecar o jogo ou 0 para sair!\n");

scanf(" %d",&inicial);

}while(inicial != 0 && inicial!= 1);

if(inicial == 0){

printf("Saiu do jogo!");

exit(0);

}

if(inicial == 1){

}

printf("Quantos jogadores tera a partida? (Selecione entre 1-4)\n");

scanf(" %d",&njogadores);

switch(njogadores){

case 1:

printf("Ira jogar contra a casa!\n");

printf("Qual sera o valor da sua aposta inicial?\n");

scanf(" %d",&aposta);

while(aposta <1){

printf("Qual sera o valor da sua aposta inicial?\n");

scanf(" %d",&aposta);

}

system("cls");

desenhacarta(0,0,V[ sorteiov(a1)],N[sorteion(a1)]); //jogador

pontuacao(a1,totall);

desenhacarta(0,9,V[sorteiov(a1)],N[sorteion(a1)]); //casa

pontuacao(a1,totalcasa);

desenhacarta(7,0,V[sorteiov(a1)],N[sorteion(a1)]); //jogador 2

pontuacao(a1,totall);

desenhacarta(7,9,V[sorteiov(a1)],N[sorteion(a1)]);//casa2

pontuacaocasa(a1,totalcasa);

t=1;

do{

t=t+1;

setxy(0,20);

printf("\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n Deseja pedir outra carta(1) ou parar por aqui?(0)");

scanf(" %d",&vontade2);

pontuacao(a1,totall);

}while(vontade2 ==1 && totall<21);

do{

desenhacarta(t\*7,9,V[sorteiov(a1)],N[sorteion(a1)]); //carta da casa

pontuacao(a1,totalcasa);

t=t+1;

}while(totalcasa<17);

//contar os pontos, para verificar se ganhou ou se perdeu

setxy(0,22);

resultado1(total,totalcasa);

}}