

Matriculas:

190012579 - Erick Alves dos Santos

221008211 - José Felipe Oliveira

221022560 - Gabriel Maciel

Projeto: Jogo de Blackjack

Descrição: O projeto consiste na implementação de um jogo de Blackjack, também conhecido como 21, em uma plataforma interativa. O Blackjack é um jogo de cartas popular em cassinos, onde o objetivo é obter uma mão cuja pontuação seja mais próxima de 21 do que a do dealer, sem ultrapassar esse valor.

Regras do Jogo:

Objetivo: Vencer o dealer, obtendo uma mão com pontuação mais próxima de 21 sem ultrapassá-la.

Cartas: Utiliza-se um baralho padrão de 52 cartas. As cartas numéricas valem o valor impresso, as cartas de figura (rei, dama, valete) valem 10 pontos, e o ás pode valer 1 ou 11 pontos, dependendo da situação.

Início do Jogo: Cada jogador recebe duas cartas iniciais, e o dealer também recebe duas cartas, sendo uma delas virada para cima.

Jogadas do Jogador:

Hit: Pedir uma carta adicional para tentar melhorar a mão.

Stand: Manter a pontuação atual e encerrar a vez.

Double Down: Duplicar a aposta original e receber exatamente uma carta adicional.

Split: Se as duas primeiras cartas são do mesmo valor, o jogador pode dividir em duas mãos distintas, cada uma com uma aposta igual.

Jogadas do Dealer:

O dealer deve seguir regras predefinidas, geralmente tirando cartas até atingir uma pontuação mínima (por exemplo, 17) e, em seguida, parando.

Vitória e Derrota:

O jogador vence se:

Sua mão totaliza 21 pontos com as duas primeiras cartas (Blackjack).

A pontuação final do dealer ultrapassa 21.

A pontuação final do jogador é maior que a do dealer sem ultrapassar 21.

O jogador perde se:

Sua pontuação final ultrapassa 21.

A pontuação final do dealer é maior que a do jogador sem ultrapassar 21.

Funcionamento do Jogo:

Interface Gráfica: Uma interface amigável que exibe as cartas do jogador e do dealer, a pontuação atual, opções de jogada e resultados.

Multiplayer (Opcional): Implementação de um modo multiplayer para permitir que os jogadores joguem entre si.

Tecnologias Utilizadas:

Linguagem de Programação: Java.

Armazenamento de Dados: Banco de dados JSON para persistência.

