

1) Návrh zařízení a nákup dílů

Nákup součástek byl odložen, neboť máme (pravděpodobně) funkční kus počítače, monitor (také pravděpodobně funkční), a navíc si nejsme na 100 % jisti, jaké komponenty budeme vůbec potřebovat. Máme sice nějakou základní ideu, ale jelikož jsou to **PENÍZE\$\$\$**, hodláme počkat až se dostaneme do situace, kdy dané součástky budou potřeba.

2) Rešerše a formulace problematiky (viz URBWM-Level3.py)

Máme téměř kompletní vyhodnocovač výsledků. Zde je princip:

Program vytvoří dva balíčky standartních karet (piky A, Kříže 6 atd.), které následně zamíchá.

Pokud se nějaká karta vyskytuje na stejné pozici v onou balících, vypíše se do Jackpotu

(pracovní název). Pokud dostanete všechny čtyři esa, vyhráváte (Good luck tho.)

Podle výsledku se buďto přičtou nebo odečtou body. Finální počet bodů ovlivňuje hru (kdy dostanete/ ztratíte body, čím více bodů, tím větší šance na výhru etc.)

Hra má 3 Gamemody: 1. Nejsnazší, body je těžší ztratit než získat.

2. Neutrální, žádný systém bodů, prostě výhra/prohra

3. Nejtěžší, hra vám vyloženě dupe na prsty.

3) Formulace problematiky a kritéria vyhodnocení.

(viz. Problematika a kritéria Kyb.pdf)