**Проект «Блэкджек»**

Подготовил: Королев Леонид

Руководитель: Еннер Р. А.

**Цель проекта:**

Создать приложение «Блэкджек» на python с помощью библиотеки PyQt5.

**Задачи:**

* Создать приложение «Блэкджек»
* Разработать для него удобный интерфейс

**«Блэкджек»**

У игрока есть деньги (100 фишек), он может сделать ставку. Есть кнопка «Начать игру», на неё игрок сможет нажать, если ставка больше нуля, или, если ставка не больше количества денег, которые имеет игрок.

После этого снизу выводятся две картинки (карты, которые выбираются случайно) и сверху две такие же, одна из которых рубашкой вверх.

Ниже карт игрока расположены кнопки: «Оставить» и «Добавить», между ними расположена кнопка «Выйти».

При нажатии на последнюю высветится диалоговое окно, где пользователь может выбрать, выйти из игры или остаться.

Пользователь может добавлять карты до тех пор, пока сумма значений карт (валет, дама, король — 10 очков, туз — 11 или 1 (если при 11 значение будет превышать 21)) не превысит 21, иначе игрок проигрывает.

При нажатии кнопки “Оставить” верхняя карта, перевёрнутая рубашкой вверх, переворачивается, и добавляются карты до тех пор, пока сумма их значений не достигнет 17.

Посередине находится строка, изначально пустая, в ней будет написано сообщение о выигрыше, проигрыше пользователя или ничье, и, в зависимости от победы изменяется количество денег.

После этого пользователь сможет только нажать кнопку «Выйти».

**Реализация**

Имеется список pictures, где хранятся названия карт.

Значения карт хранятся в базе данных "cards\_db.sqlite".

Файл main.py — главный.

В файле requirements.txt находятся зависимости.

Файл bj\_ui.py — это конвертированный в класс Python ui-файл, в котором находится интерфейс приложения.

Файл cards\_db.sqlite — база данных, здесь хранятся названия карт и их значения.

В папке cards хранятся картинки карт.

Файл blackjack.exe — standalone файл.

**Используемые технологии:**

* Python 3.10
* PyQt5
* SQLite3
* Библиотеки sys, copy, random

**Как запустить:**

1. Скачайте requirements.txt и bj\_ui.ui из архива.
2. Запустите main.py