

**04/02-2022 (13:30)**

Möte med handledare:

- Hålla oss till blackjack.
  - Bra med blackjack, Pelle har också godkänt.
- Fråga om teknikpoängen, om omar har frågat pelle
  - Kolla föreläsningarna.
- Visa vår crc, bra eller dåligt och rätt eller fel? Med i rapporten?
  - Bra, rätt och ja!
- Vad ska vi börja med, och efter det? UML först eller koda först eller båda samtidigt?
  - Börja med user-cases F3-slide33, **Rita**.
  - Vad för integrerad system, **SWING**.
- Hur funkar grupp schemat?
- När ska vi börja med rapporten och finns det någon mall att hålla oss till?
  - Inte börja direkt.
- Har du tips?
  - Börja med UML

**01/02-2022 (13:30)**

Grundiden är att vi ska skapa ett blackjack program. Där spelaren möter en AI, dealern då. Vanliga blackjack regler där man kan betta en summa osv.

Börjar spelat med kredit.

-Startruta:

Rutan design: En fullskärm bakgrundsbild (Pokerbordet)

En layer ovanpå bakgrundsbilden med nedanför buttons:

-Startgame (Play)

-Antal spelare? (1-5 användare)

-Namnge spelare

-Start game

-Rules (Info) POPUP RUTA med endast en OK knapp

-Hur spelar man Blackjack?

-Highscore ruta (ideer)

- speltid och rebuys

-Settings

-Deck Color

2 Options

-Table Background Color

2 Options

-Language

Svenska

Engelska

-Sounds/music

On/Off

-Exit

Själva blackjack spelet

7st 52 kort

Som blandas tills det inte finns tillräckligt med kort att spela.

Som spelare ska du kunna betta med olika spelmarker

Spelaren startar med totalt 1000 i spelmarker

Spelmarker:

20 -

50 -

100

200

Highscore rutan.

Ska rutan alltid vara synlig längst i hörnet?

Eller ska det finnas en knapp någonstans i spelet som poppar upp highscore rutan och kan stänga ner rutan.

Highscore kan vara antingen baserad på playtime eller marker

Highscore/topscore är kopplad till en server.

En AI dealer som användaren spelar emot.

Extra idéer

Helper

Lathund, programmera in hjälpmedel som visar användaren bästa möjliga play.

När spelaren har inga marker kvar = GAME OVER


**28/01-2022**

**Idéer:** Blackjack - ValutaOmvandlare

**Att göra:**

**Mötesanteckningar:**

- Vi diskuterade ideer att bolla med handledare.
- Vi skapade GitHub-konton och gemensam repository
- Skapade gemensam GoogleDrive-mapp
- Nästa möte inplanerat Tisdag 1 feb, 13-17

