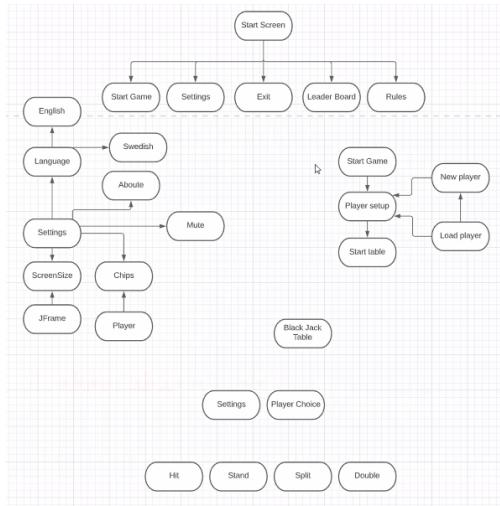


17/02 - 2022

Möte med Omar kl 11.30

Uppdatera om vad vi har gjort än så länge.

LucidCharts:



Ser OK ut.

Publika metoder som Get och Set är inte nödvändigt att visa i diagrammet.

Vi är inte klara med att visa relationerna (pilar).

Bilden som en paintComponent för att kunna repaint()

11/02-2022 (13:00)

Vi ska ha ett möte med Mr.Pelle-B-Boi idag om vår UML, är den rimlig? samt User case diagram, om den är rimlig.

Vad ska vi göra sedan?

Fråga om teknikpoängen. Kommer det att fylla 12 poäng.

Fråga om dynamisk klassladdning, är det t.ex. "byta ut kortlek".

- User case, hur vi ritar är mindre viktigt.
- Sekvensdiagram, om man har en process, vilka klasser/metoder är med o hjälper denna processen.
- Klassdiagram, typ viktigast. Utelämnat allt privat!! **Använd ej protected.**
- UML, minst att ha med Sekvensdiagram och klassdiagram.
- **out of turn betting?** svårare tekniskt, men värt?
- **slumptalsgenerator istället för kortlek?**
- **Dynamisk klassladdning, 2 olika "sorters dealer"** svårt att implementera, allmänt.

Avslutar mötet kl 16.00, det var gött snack. vi kom vidare med model UML user case.

Dax att börja koda med IntelliJ

Bokar in möte med omar onsdag 16 februari.

Vi kör ett discord möte på tisdag 15 februari.

08/02-2022 (13:30)

Skall göras:

- UML
 - UML för view packet - Alla view klasser
 - UML för model packet - Alla model klasser
 - UML för controller packet - Alla controller klasser

Vad har de för relation till varandra? Rita med pilar

UML ska visas för handledare på fredag den 11 februari.

Vi är osäkra på hur vi ska ta oss framåt när det gäller UML diagram.

Visa upp det på handledarpasset för att få mer information på hur vi ska ta oss vidare med UML.

Försöka boka in möte med Pelle.

Börja koda lite i IntelliJ.

Vi känner oss nöjda och avslutar mötet kl 16:00.

04/02-2022 (13:30)

Möte med handledare:

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

Gjort idag:

- Börjat med User-cases.
- Börjat skriva in "to-do/in-progress/done" (i github/MALT/project/blackjack).
- Möte med handledare.

Avslutar 16:00

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

Blackjack regler:

- **Hit**
Få en till kort, överstiger det 21 så är man tjock.
Ess är antingen 1 eller 11.
- **Stand**
Stanna på de korten man har i handen.
- **Double**

Spelaren kan dubbla sin insats. När en spelare har dubblat sin insats har han eller hon endast rätt till ytterligare ett kort.

- **Split**

Om den ursprungliga handen som delats ut till en spelare innehåller två kort med samma värde, kan spelaren dela på dessa och därigenom skapa två separata händer. Om spelaren väljer att dela sina kort måste han/hon göra en insats på det andra kortet som motsvarar den ursprungliga insatsen.

- **Försäkring:**

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelarna försäkra sig mot att dealern får Blackjack. En spelare som vill försäkra sig ska placera en summa som är lika stor som halva den egna insatsen.

- **Blackjack vinst:** (Betalar oddset 3:2).

Om dealern inte får Blackjack, förlorar spelarna sina försäkringsinsatser, därefter avslutar dealern spelomgången genom att samla in alla förlorade insatser och betala ut alla vinster.

- **Allmänt:**

Om dealerns första kort är värt mindre än tio poäng, ska vinsten genast betalas ut till spelaren. I dessa fall är oddset 3:2. När vinsten är utbetald, ska dealern ta bort denna hand från spelaren. Därefter frågar dealern övriga spelare om de vill ha ytterligare ett kort. Varje hand ska avslutas innan ytterligare kort erbjuds nästa spelare så att alla spelare, en i taget och i turordning, kan bestämma sig för om de är nöjda eller om de vill ha ytterligare kort.

Om poängen på handen överstiger 21 förloras alla insatser för spelaren. Dealern ska då genast samla in insatserna och sedan ta bort korten från spelaren innan den går vidare och delar ut kort för nästa hand.