

สรุปการทำโปรเจก PROJECT1-SEC-1-Yum-yum

สรุป Meeting ครั้งที่ 1 วันที่ 20/1/2566

- ทีมต้องการจะทำเกม **BLACKJACK** อ้างอิงมาจากการชอบส่วนตัวของหลาย ๆ คน (**REF:** <https://games.washingtonpost.com/games/blackjack>
<https://distracted-wright-3dca1f.netlify.app/>)

MECHANIC ของเกมนี้

- มีผู้เล่นที่เล่นเป็น (**PLAYER**) และคอมพิวเตอร์เป็น (**DEALER**) จะเป็นคนแจกไพ่
- เริ่มเกมจะแจกไพ่คนละ 2 ใบ ซึ่งไพ่ของ PLAYER จะหงายหน้าทั้ง 2 ใบ ส่วน DEALER จะหงาย 1 ใบ และจะเปิดอีกใบตอนที่ PLAYER ทำการ **STAY** หรือ **BUST** เท่านั้น
- การชนะคือการที่มีคนใดคนหนึ่งมีแต้มรวมครบ 21 แต้ม จะถือว่า **BLACKJACK** และเป็นฝ่ายชนะ หรือ คนที่มีแต้มใกล้เคียงมากที่สุด แต่ไม่เกิน 21 แต้ม และจบ ACTION ทั้ง 2 ฝ่ายก็จะเป็นฝ่ายชนะ หากแต้มเกิน 21 จะเรียกว่า **BUST** และแพ้ในตาขึ้นทันที
- แต้มของไพ่จะขึ้นตรงกับเลขของไพ่เลย ไพ่เลข 2 = 2 แต้ม, ไพ่เลข 3 = 3 แต้ม, ส่วนไพ่ J Q K = 10 แต้ม, ไพ่ A = 1 แต้ม หรือ 11 แต้ม (ซึ่งในกฎที่เราคิดคือจะทำการลือคแต้มให้เพื่อความง่ายคือ เมื่อมีไพ่บนมือเพียง 2 ใบ และมี A จะคิดเป็น 11 แต้ม แต่หากไพ่เกิน 2 ใบ จะทำให้ A เป็น 1 แต้ม) **ถ้า A 2 ใบ จะ ????**

- PLAYER จะมี 2 ปุ่มให้เลือกเล่น คือ 1. **STAY** และ 2. **DRAW**
 - **STAY** คือการที่ PLAYER นั้นพอใจกับแต้มที่ตัวเองได้รับ
 - ** ถ้าทำการ STAY แล้วจะไม่สามารถ DRAW ได้อีกและจบตาของ PLAYER ทันที**
 - **DRAW** คือการที่ PLAYER ขอจั่วไพ่ PLAYER จะจั่วเท่าไรก็ได้
 - จนกว่าจะพอใจกับแต้มของไพ่**
 - ** แต่ห้ามเกิน 6 ใบ (หรือเกินอีกที)**
- จะทำการเล่นไพ่สำหรับเดิมจนกว่าจะเกิน 52 / 2 ใบ เล่นจะทำการรีเซตสำหรับใหม่
- DEALER จะไม่มีสิทธิ์เล่นจนกว่า ผู้เล่นจะ STAY หรือ BUSTED
 - DEALER จะจั่วไพ่เพิ่มก็ต่อเมื่อ แต้มไม่เกิน 17 คะแนน หากเกิน 17 จะ STAY ทันที

สิ่งที่อยากทำ

- ทำไพ่ให้ครบสำหรับ หรือจำนวนไพ่ครบ 52 ใบ
- กฎการเล่นเกมไพ่ Blackjack
- การเลือกรอบของการเล่นเช่น เล่น 3, 5, 7 รอบ
- เงินเดิมพันไม่ใช่เงินจริง **** (ถ้าเวลาเหลือ หรือสามารถทำได้)**
- เพลงชีว ๆ ไม่ติดลิขสิทธิ์ JAZ, BAR, etc.
- รีเซตไพ่เมื่อเกิน 52 / 2 ใบ
- INTERFACE BLACKJACK, WIN, DRAW, BUST
- SPECIAL CARD (หรือเกินอีกที)

สรุป Meeting ครั้งที่ 2 วันที่ 23/1/2566

การแบ่งงาน

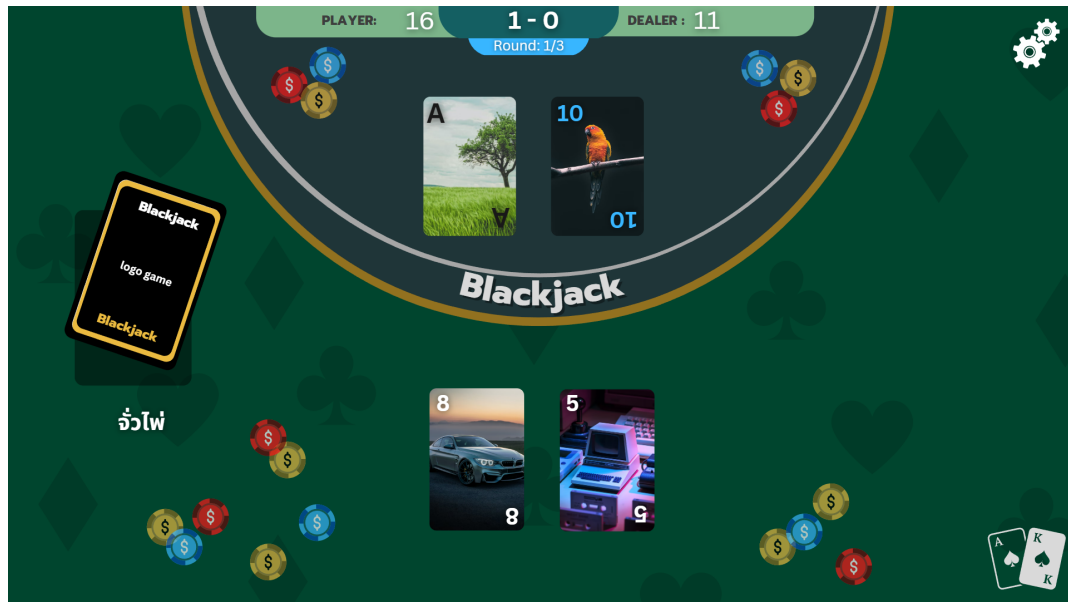
- UX UI - ทุกคน
 - BG สีเขียว อารมณ์เหมือนอยู่ในคาสิโน
- Class - ทุกคน
 - เดี่ยวลงรายละเอียดหลังจากเรียนเสร็จ

เรื่องรูปภาพ หรือสิ่งที่อยากถาม ค่อยกันกับอจ.หลังเรียนเสร็จ

สรุป (ใช้รูปภาพจากข้างนอกได้ ไม่ต้องทำเอง)

สรุป Meeting ครั้งที่ 3 วันที่ 27/1/2566

ออกแบบ UI หน้าเว็บเลือกการจัดวางของไฟ
เลือกหน้าไฟที่จะใช้



โครงหน้าตา UI (CANVA):

<https://www.canva.com/design/DAFY3iYKQWM/LSsYxloEarSaADORlRvcUw/edit>

Figma:

<https://www.figma.com/file/gafx2oFftpUdtgSedOXE9l/Blackjack?node-id=0%3A1&t=MWIOHoTntmOjPKEz-1>

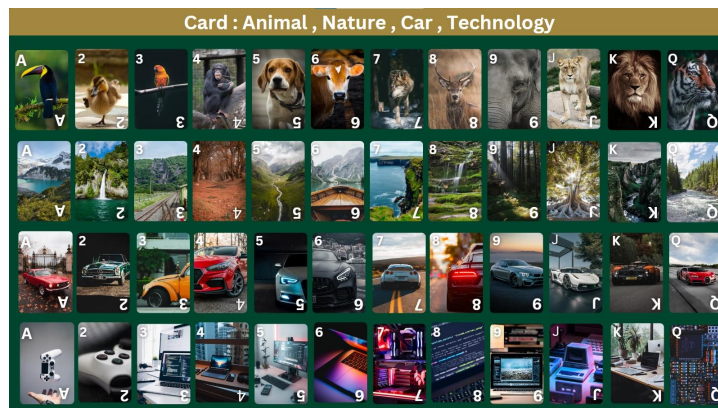
สรุปสิ่งที่คุยวันนี้

เรื่องระบบเกม

- แต้มผลรวมเท่ากับ 21 จะถือว่าเป็น Blackjack
- ไพ่ A จะเป็น 11 แต่หากมีแต้มรวมทั้งหมดเกิน 21 จะ เป็น 1
- ไพ่จะมีแค่ 52 ใบไม่ซ้ำกันถ้าหากน้อยกว่า 26 เมื่อไหร่จะสับและกลับใบมี 52 ใบเหมือนเดิม
- Player Hit ได้ไม่เกิน 6 ใบและแต้มผลรวมหากเกิน 21 จะ Bust และโดนบังคับหยุดเล่นและถูกปรับแพ้
- Dealer เล่นหลังจาก Player Stand เท่านั้น Dealer จะไม่เล่น หาก ผู้เล่น Bust แต่จะเปิดไพ่ให้ดู

เรื่อง UX UI

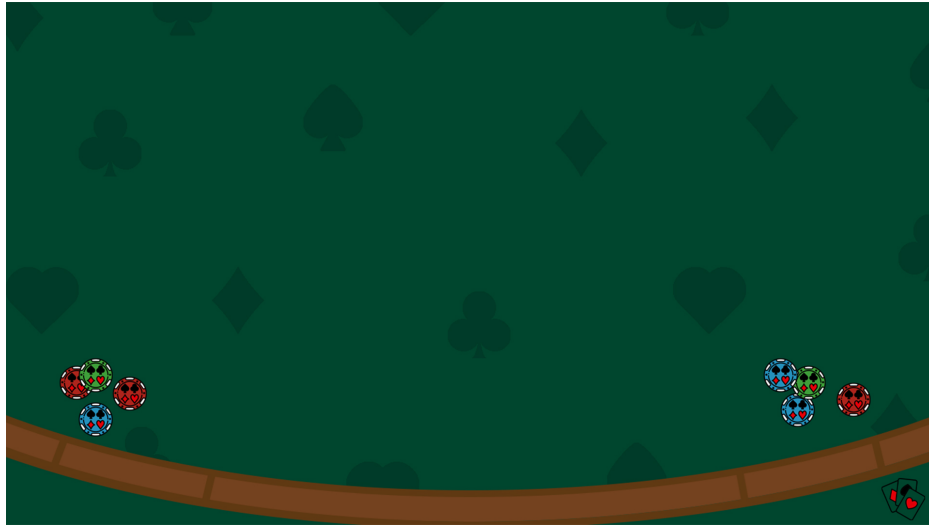
- เปลี่ยนรูปแบบไพ่เป็น รถ เกม สัตว์ ต้นไม้ (เกริ่น)
- เปลี่ยนรูปแบบหลังไพ่
- มีการเพิ่ม ฟังก์ชันการตั้งค่า และไอคอนเกม



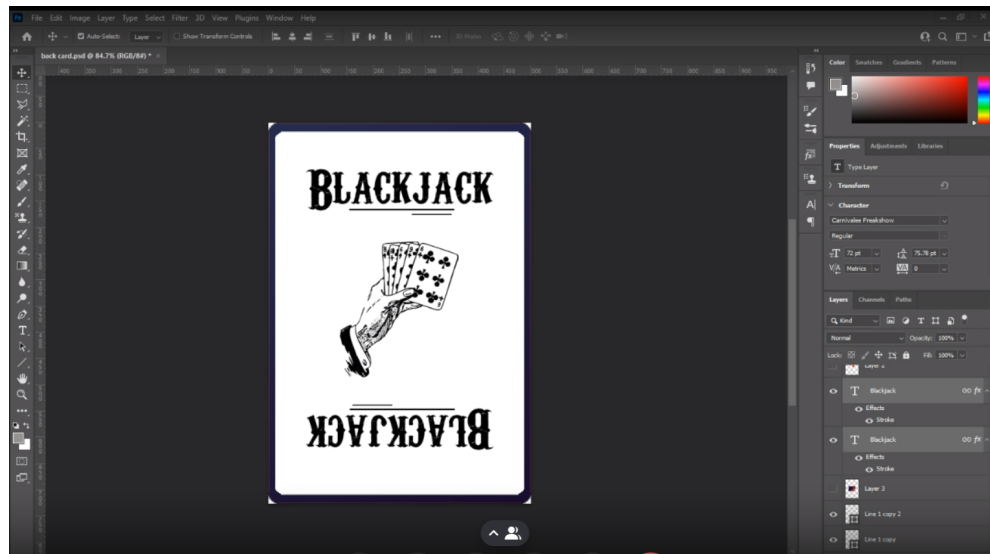
สรุป Meeting ครั้งที่ 4 วันที่ 2/2/2566

เรื่อง UX UI

- ทำ BackGround เป็นหน้าตากระดานเล่นไพ่ BlackJack



- ทำหลังไพ่และจัดการเรื่องความกึ่งกลาง
- พุดคุยเรื่องการทำระบบคะแนน Score
- ทำแบบโลโก้



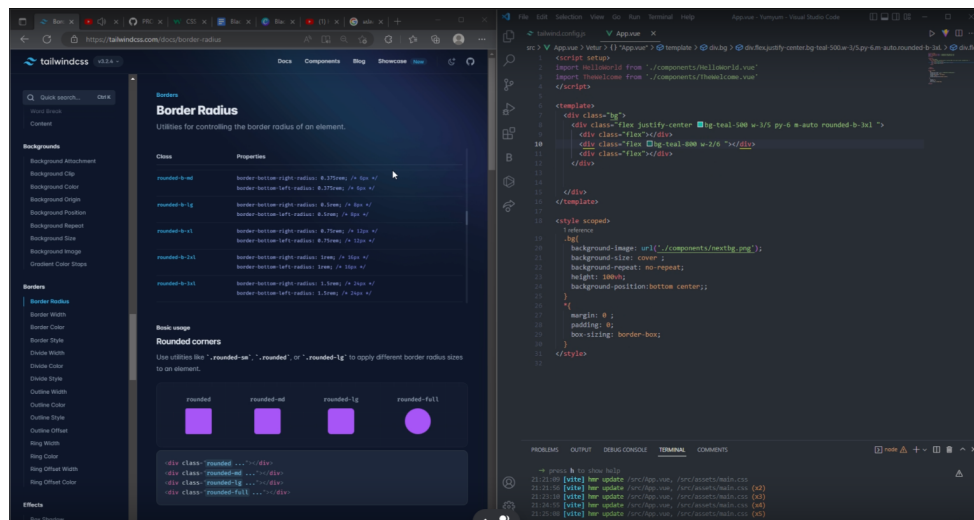
- เลือกฟอนต์ของโลโก้ BlackJack ในระบบเกม

Carnivalee Freakshow by Christopher Hansen

BLACKJACK

เรื่อง Coding

- เริ่มเขียน Code หน้า UI และลองลงรูป BackGround
- เรียนรูปการใช้งาน Tailwind
- ทบทวนการใช้งาน Html Js Css



เรื่อง Github Project

- พูดคุยเรื่องการจัดวางไฟล์
- พูดคุยเรื่องการใช้งาน Github ด้วยกัน
- สร้างโปรเจคด้วย command และทบทวนการใช้งานต่างๆ

สรุป Meeting ครั้งที่ 5 วันที่ 4/2/2566

เรื่อง UX UI

- ยกเลิกใช้ figma แล้วใช้ CANVA แทน:
<https://www.canva.com/design/DAFY3iYKQWM/ISsYxloEarSaADORlRvcUw/edit#>
- FINAL ทุกหน้าแล้ว เหลือขนาด FONT

เรื่อง Coding

- เริ่มเขียนโค้ดสำหรับกองไฟและการสับไพ่โดยเป็น Function
buildDeck shuffleDeck
- เขียนแบบร่างสำหรับเกม BlackJack

แบ่งหน้าที่การทำงานและค่อยกลับมาอัปเดตกันอีกที

(**หาสิ่งต่าง ๆ ที่ตนรับผิดชอบไม่ได้ให้ทำทั้งหมดของหัวข้อนั้น**)

- Oat
 - ดูแล score ด้านบน
- Earf
 - ดูแล setting
- Name
 - ดูแลหน้าหลักของเกม
- Nach
 - ดูแลหน้าเริ่มเกม
- Mark
 - คอยช่วยเหลือทุกคน

สรุป Meeting ครั้งที่ 6 วันที่ 8/2/2566

ประชุมหาแนวทางลดส่วนที่ยังไม่จำเป็นจริงๆ

ฟังก์ชันที่ต้องมีในระบบเกม

- ☑ ~~Build สร้างกองไพ่ (จำเป็นต้องรับทำ)~~
- ☑ ~~Shuffle สับกองไพ่~~
- ☑ ~~Hit จั่ว (HINT: .push()) (NAME MARK NACH)~~
- ☑ ~~Stay ยืน เลือดยืนและสรุปผลแพ้ชนะ (Next turn to dealer and dealer must hit > 17 if < 17 hit total hit is 4) (NAME MARK NACH)~~
- ☑ ~~getPoint ฟังก์ชันคำนวณรวมผลค่าไพ่ให้ทั้ง Dealer Player (HINT: .reduce()) (OAT EARF)~~
- ☑ Score รวมทุกตา (เช็คแต้มใครชนะ +1)
- ☑ POPUP BlackJack (sumPoint = 21 BlackJack)
- ☑ แต้ม Ace (Ace = 11 ถ้ารวมกับ point ที่มีอยู่แล้วมากกว่า 21 จะ -10 แต้มที่มี)
- ☑ Reshuffle (กองไพ่ $< ((\text{array.length} + 1) / 2) = 26$ ตาต่อไป สร้างกองไพ่ใหม่)
- ☑ ปุ่ม RULE
- ☑ Setting ขว

สรุป Meeting ครั้งที่ 7 วันที่ 13/2/2566

แชร์ข้อมูลที่ตนเองได้ทำ มาให้เพื่อน ๆ ฟัง และมาดูรายละเอียดว่าจะปรับเปลี่ยนตรงไหนอีก หรืออยากเพิ่มเติมอะไรอีก

สรุป Meeting ครั้งที่ 8 วันที่ 19/2/2566

ปรับแก้ไขและเพิ่มเติมโค้ด และ ทำ Responsive พร้อมกับแก้ Path ใน github

สรุป Meeting ครั้งที่ 9 วันที่ 21/2/2566

Clean Code ครั้งสุดท้าย เขียน Readme และแบ่งบทการนำเสนอ

สรุป Meeting ครั้งที่ 10 วันที่ 23/2/2566

ซ้อมบทการนำเสนอ

