



KRAVSPECIFIKATION

Navn	Stefan Andrei Tumurug
Opgave	Blackjack
Krav/prioriteter: <i>Her kan du oplyse de vigtigste elementer i dit software</i>	<p>Spillet skal implementere en standard Blackjack-runde mellem én spiller og en dealer.</p> <p>Spillet skal kunne oprette og blande et 52-korts deck, uddele startkort, og lade spilleren vælge hit eller stand.</p> <p>Håndværdi skal beregnes korrekt med es som 1 eller 11 alt efter hvad der giver bedst værdi uden bust. Hvis spillerens hånd bliver over 21, taber spilleren med det samme.</p> <p>Når spilleren står, spiller dealeren automatisk og trækker indtil mindst 17. Herefter afgøres resultatet: spiller vinder hvis dealer bust eller spilleren har højere værdi uden bust, dealer vinder hvis dealer har højere værdi uden bust, og samme værdi giver uafgjort.</p> <p>Efter runden skal spillet tydeligt tilbyde at starte en ny runde eller afslutte. Input skal valideres så ugyldige valg ikke crasher programmet.</p> <p>Koden skal være adskilt i logik og UI, og kernefunktioner skal være lette at unit teste.</p>
Kodesprog	C#
Evt. frameworks	MSTest bruges som unit test framework til at teste kernefunktioner som håndværdiberegning, es-logik, vinderlogik og korttræk. Test coverage genereres med coverlet (coverlet.collector) og eksporteres som rapport (fx Cobertura eller Icov) til aflevering.
Estimeret tid	<p>9-14 timer for en solid CLI-version med tests og kort dokumentation</p> <p>1-4 timer for videreudvikling i form af GUI</p> <p>3-5 timer for proofreading, dokumentation og optimeringer</p>



Featurelist

Her kan du tilføje hvilket features som skal kodes til dit software

Deck med 52 kort, blanding og træk.

Kortværdier: 2-10 pålydende værdi, billedkort = 10, es = 1 eller 11.

Startdeal: spiller får 2 kort, dealer får 2 kort hvor mindst ét er synligt.

Spillerens tur: hit eller stand, inkl. bust ved > 21.

Dealerens tur: træk indtil mindst 17.

Vinderlogik: win/lose/push.

Ny runde eller afslut efter resultat.

Robust input-håndtering.



Work breakdown <i>Her kan du bryde dit software ned i arbejdsopgaver og estimere tiden det vil tage at bygge hvert et element</i>	Arbejdsopgave	Start dato	Forventet slutt dato	Tidsforbrug
	Projektskelet og grundstruktur Folders, Interfaces, DI-klargøring	9/2	9/2	1 time
	Domænemodel Card, Deck, Hand, es-logik	9/2	9/2	1 – 2 timer
	Game engine kerne Round flow, Startdeal, Hit/Stand, Dealer til 17, Vinderlogik, Runde-reset	10 – 11/2	10 – 11/2	2 – 3 timer
	CLI UI Visning af kort, Inputvalidering med helper-metode, Spil igen/Afslut	10 – 11/2	10 – 11/2	1 – 2 timer
	Unit tests Håndværdi (es), Dealer trækregel, Vinderlogik	11/2	11/2	2 – 3 timer
	Oprydning / Refactor SRP-check, Navngivning, Kodeoptimering	12/2	12/2	1 – 2 timer
	Proofreading	12/2	12/2	1 – 2 timer
	README	12/2	12/2	1 time
	Evt. tilføjelser	13/2	?	?