



# Dash - Blackjack

Le temps vous est compté

42 Staff [pedago@42.fr](mailto:pedago@42.fr)

*Résumé: Une dernière main pour la route ?*

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Consignes générales</b>	<b>3</b>
<b>III</b>	<b>Partie obligatoire</b>	<b>4</b>
III.1	Les règles du black jack que vous avez besoin de connaître . . . . .	4
III.1.1	Comment calculer les points au Black Jack . . . . .	4
III.1.2	Exemple de mains . . . . .	4
III.2	Votre programme . . . . .	5
<b>IV</b>	<b>Rendu et peer-évaluation</b>	<b>6</b>

# Chapitre I

## Introduction

Les dashes sont des projets qui vous sont proposés pendant un laps de temps donné, si vous êtes présent à l'école et connecté sur un ordinateur. Vous n'avez que peu de temps à partir de la création du dépôt pour compléter le dash. Il s'agit de petits sujets d'algo, corrigés par la suite par une moulinette. Si vous le réussissez, vous gagnerez l'xp associée au dash.

# Chapitre II

## Consignes générales

Ce dash est à réaliser en C. La norme n'est pas obligatoire.

Le but de ce projet est de réaliser une fonction `black_jack_hand` (que vous rendrez dans un fichier `black_jack_hand.c`, sans `main`)

Votre fonction doit prendre en paramètre un `char *` et renvoyer un `int`. La fonction doit calculer la valeur d'une main de blackjack.

# Chapitre III

## Partie obligatoire

### III.1 Les règles du black jack que vous avez besoin de connaître

- Le blackjack se joue avec un (ou plusieurs) jeu(x) de 52 cartes classiques.
- Une main doit avoir la valeur la plus haute possible sans dépasser 21 points.

#### III.1.1 Comment calculer les points au Black Jack

- les cartes de valeur (2,3,4,5,6,7,8,9,T) (T pour Ten pour 10) valent leur valeur (4 vaudra 4 points, 7 vaudra 7 points, T vaudra 10 points).
- les têtes (J,D,K) valent 10 points.
- les As (A) valent 1 ou 11 points. Si la somme totale dépasse les 21, et s'il y a encore un As qui vaut 11, il ne vaudra plus que 1 pour redescendre sous les 21. Et ce, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'as qui vaille 11 ou que la somme totale soit 21 ou moins.

#### III.1.2 Exemple de mains

- La main contient 2, 4 : 6
- La main contient D, 8 : 18
- La main contient A, 4 : 15
- La main contient A, T : 21
- La main contient A, A, T : 12
- La main contient A, A, 8 : 20
- La main contient 3, 3, 9, A, 6 : 22

## III.2 Votre programme

Votre fonction doit recevoir une chaîne de caractères contenant l'ensemble des cartes de la main. Les cartes seront représentées **uniquement** par les caractères du set `23456789TJDKA`. Chaque caractère représente une carte. La valeur de retour sera la somme de points de la main, même si elle dépasse les 21.



Toutes les données passées à votre fonction seront bien formatées.

# Chapitre IV

## Rendu et peer-évaluation

Vous devez rendre votre dash sur le dépôt git qui lui a été associé. Ce travail sera entièrement corrigé par la moulinette.