

PMOBO: Ikasgaiaren Proiektua. ***Proiektuaren Helburu-dokumentua***

Taldearen izena: WhiteMesa Data: 2015/03/23



Sarrera eta jokoaren deskripzioa

Blackjack, hogeitabat ere deitua, kasinoetan jokatzen den karta jokia da. Jokoaren helburua 21era heltzea da, baina pasatu gabe. Karten balioa gehitu egiten da, J, Q eta K kartak 10 balio dute, eta A-k 11 edo 1 balio du, hamaikak eta beste kartak 21 baino gehiago lortuko balu. Bi kartekin 21 lortzen bada, Blackjack dela esaten da eta automatikoki irabazten da.



Proiektuaren Helburuak

Proiektuaren helburua informatikako laborategietan ikasitako guztia aplikatzea da. Aplikatuko ditugun ezagutzen artean, EMA-ak, iteradoreak, atributu estatikoak, Singleton-patroia, Array-ak,... daude.

Bigarren mailako helburu bezala, herentzia erabiliko ditugu jokia konplexuagoa egiteko (kasinoaren IA egiteko eta kartetan erabiltzeko).

Gainera, laborategietan eta magistraletan ikasi ez ditugun ezagutzak erabiliko ditugu (shuffle metodoa).



Alderdi teknikoak eta behin behineko diseinua

Alderdi teknikoak

Partaideen agenda oso beteta dagoenez (laborategiak), bilerak Skype, Team Speak, Team Viewer edo beste software-en bitartez egingo ditugu. Proiektua guztien artean sinkronizatuta edukitzeko gitHub plataforma eta SourceTree programa erabiliko ditugu.

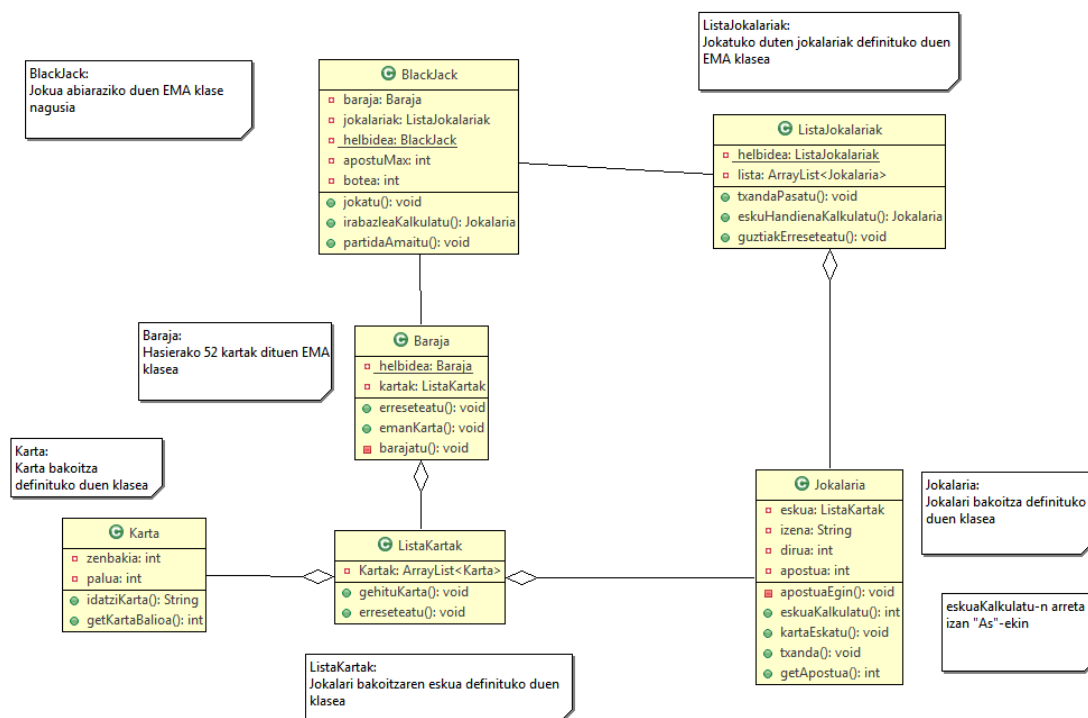
Proiektuaren lan zatien asignazioak gitHub plataformaren bidez egingo ditugu, issues erreminta erabiliz.

Gure proiektua hemen alokatua egongo da:

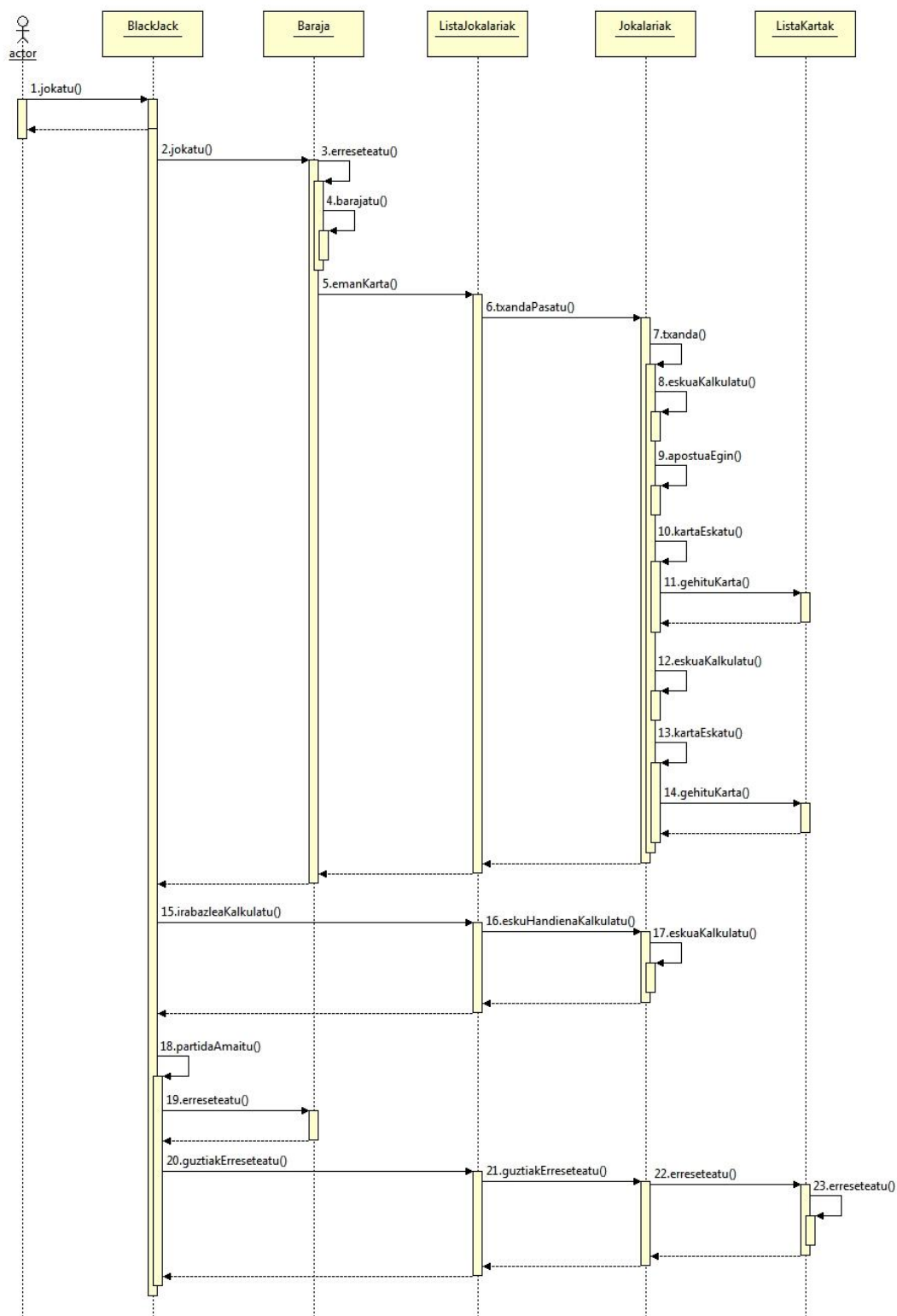
<https://github.com/Thadah/BlackJack>

Behin behineko diseinua

Klase diagrama:



Sekuentzia diagrama:



Junit-etan hainbat kasu larri probatu beharko dira:

- Jokalari batek duen diru kopurua baino handiago bat apostatu nahi badu, kasu larri horretaz informatzeko mezua pantailaratuko da, eta beste kopuru bat apostatzeko aukera emango zaio.
- Jokalari batek hasierako bi kartak jaso ostean, beste karta bat eskatzen badu eta haren eskuaren balioa 21 baino handiagoa bada, pertsona hori jokoz kanpo geratuko da eta egoera horretaz informatzen duen mezua pantailaratuko da.
- Bateko bat barajatik jasotzean, hasierako balioa 11 izango da. Hala ere, batekoa duen jokalariaen eskua 21 baino handiagoa bada, automatikoki batekoaren balioa 11-tik 1-era pasatuko da.
- Partida bat hasteko, 2 jokalaria egon behar dira gutxienez, bestela “Beste jokalaria bati itxaroten...” mezua agertuko da. Era berean, jokalaria-kopuru maximoa 7 izango da, eta beste jokalaria batek partidaren parte hartu nahiko balu, ez duela adierazten dion mezua pantailaratuko da ($2 \leq \text{Jokalaria kop.} \leq 7$)



Planifikazioa

GitHub proiektu maneilatzailea erabiliko dugunez, gure planifikazioa asko sinplifikatuko da, bakoitzak egindako lanak besteek kontrolatu ahal izango dutelako edozein momentuan, baita akatsak zuzendu ere.

Pentsatu dugu planifikazio metodorik hoberena, lan zati bakoitzean denon arteko kolaborazioaren bidez gure helburuak modu eragingarriago batean egitea lortzea da.