**BlackJack**

**White Mesa**

Ekaitz Eizaguirre

Gontzal Pujana

Iker Ortiz

Xabier Lekumberri

Memoria entrega: 2015-eko Ekainaren 5a

Aurkezpena: (DATA)

**Aurkibidea**

**Sarrera**

Gure proiektuaren helburua BlackJack jokoa inplementatzea izango da. Blackjacka kasinoetan jokatzen den karta joko bat da, Croupierra kontatu barik 1 eta 7 jokalarien artean jokatzen da. Jokoaren helburua karten balioa gehituz 21era heltzea da. Karten balioa daukaten zenbakiaren berdina izango da, salbuespen batzuekin. J, Q eta K kartek 10 balio dute eta A-k 11 (eskua ≤ 21 bada) edo 1. Bi kartekin 21 lortzen bada eta karta hauek figura bat (J, Q edo K) eta A bat badira, Blackjack dela esaten da eta jokalari horrek automatikoki irabazten du.

Hau guztia inplementatzeko informatikako laborategietan ikasitako guztia aplikatu dugu. Erabili ditugun ezagutzen artean, EMA-ak, iteradoreak, atributu estatikoak, Singleton-patroia, Array-ak,... daude. Arazo bat izan dugun bakoitzean Javaren dokumentazio ofizialera (<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/>) eta irakasleen tutoretzetara jo dugu batez ere.

Lana kudeatzeko orduan GitHub plataforma eta Sourcetree, TeamSpeak eta TeamViewer programak erabili ditugu. Atal hau aurrerago azalduko dugu behar den moduan.

**Plangintza eta kudeaketa**