**SPECIFICHE DEL PROGETTO**

Gioco del BlackJack

Si scriva il codice in Assembly che permette di giocare al famoso gioco di carte BlackJack.  
Il gioco prevede una sfida tra il giocatore e il banco (computer) con le carte e un sistema di puntate per simulare l’utilizzo di denaro.

Il tutto funzionerà come segue:

1. Il giocatore decide quanto puntare (Saldo iniziale di 200).
2. Vengono distribuite due carte casuali estratte da un mazzo al giocatore. Queste sono comprese dall’1 al 13 dei 4 diversi semi (H-D-C-S).
3. Dallo stesso mazzo viene estratta una carta casuale per il banco.
4. A questo punto ci possono essere due possibilità:
   1. Se il giocatore totalizza un punteggio di 21 ha fatto un “BLACKJACK” e la sua vincita ammonta a 1.5 volte la puntata iniziale.
   2. Se il giocatore totalizza un punteggio inferiore a 21 potrà richiedere un’ulteriore carta. Se il suo punteggio totale andrà oltre il 21 il giocatore perde automaticamente la sua puntata.
5. Dopo che il giocatore ha ricevuto le sue carte, viene estratta una seconda carta per il banco e, se il suo punteggio totale sarà compreso tra 17 e 21 non verranno estratte ulteriori carte, altrimenti ne vengono estratte altre finchè non si raggiunge un risultato superiore o uguale a 17.
6. Quando il banco ha estratto le sue carte, si comparano le carte del giocatore con quelle del banco e:
   1. Se il giocatore ha totalizzato un punteggio maggiore del banco allora vince 1 volta la sua puntata.
   2. Se il giocatore ha totalizzato un punteggio uguale al banco, gli viene restituito quello che ha puntato
   3. Se il punteggio del giocatore è inferiore a quello del banco, il giocatore ha perso.

**Valori delle carte:**

I valori delle carte sono così definiti:

1 : se la somma totale delle carte è minore uguale a 21 allora vale **11** altrimenti **1**  
2 – 9 : **valore nominale** delle carte  
10 – 13 : **dieci**