

# LẬP TRÌNH PYTHON

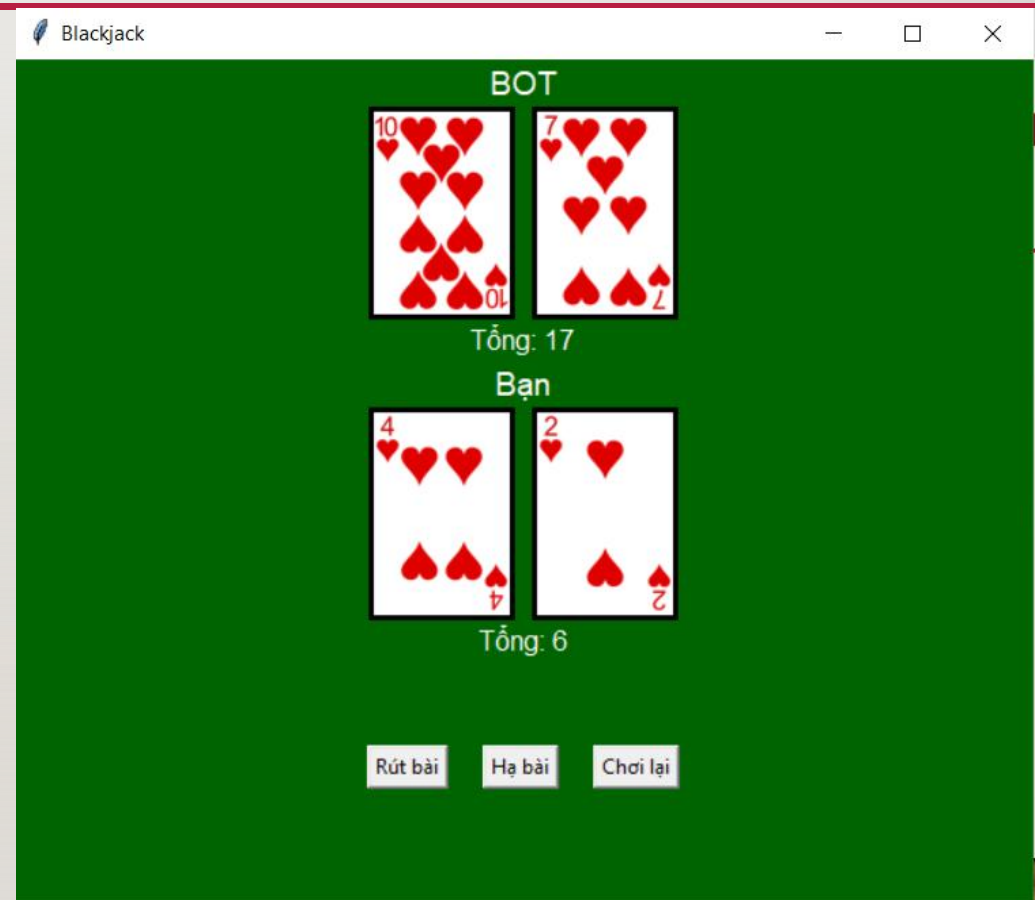
## Blackjack GUI đơn giản

sinh viên : Nguyễn Tuấn Anh

MSSV: k225480106095

Lớp :K58KTP

GVHD:TS Nguyễn Văn Huy



# NỘI DUNG CHÍNH

1. GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

2. GIỚI THIỆU NỘI DUNG CHÍNH

3. KẾT LUẬN

---

# GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

---

- XÂY DỰNG TRÒ CHƠI BLACKJACK CÓ GIAO DIỆN ĐỒ HỌA SỬ DỤNG PYTHON.
- CHO PHÉP NGƯỜI CHƠI ĐÁU VỚI BOT THEO LUẬT BLACKJACK QUỐC TẾ.
- YÊU CẦU: CÓ TÍNH ĐIỂM LINH HOẠT (LÁ A), BOT TỰ ĐỘNG, GIAO DIỆN TRỰC QUAN, ẢNH LÁ BÀI SINH ĐỘNG..

# KIẾN THỨC VÀ CÔNG CỤ SỬ DỤNG

---

Ngôn ngữ: Python

Thư viện GUI: Tkinter

Xử lý ảnh: Pillow (PIL)

OOP: Sử dụng lớp đối tượng cho Card, Deck, Hand, Game

Thuật toán: tính điểm linh hoạt, điều khiển BOT, kiểm tra kết quả

---

## • Cấu trúc chương trình

`cards.py`: quản lý lá bài, bộ bài

`game.py`: xử lý logic rút bài, điểm số, kết quả

`main.py`: giao diện người dùng (Tkinter)



# GIAO DIỆN VÀ TÍNH NĂNG

---

Giao diện nền xanh, ảnh lá bài PNG, viền đen rõ ràng

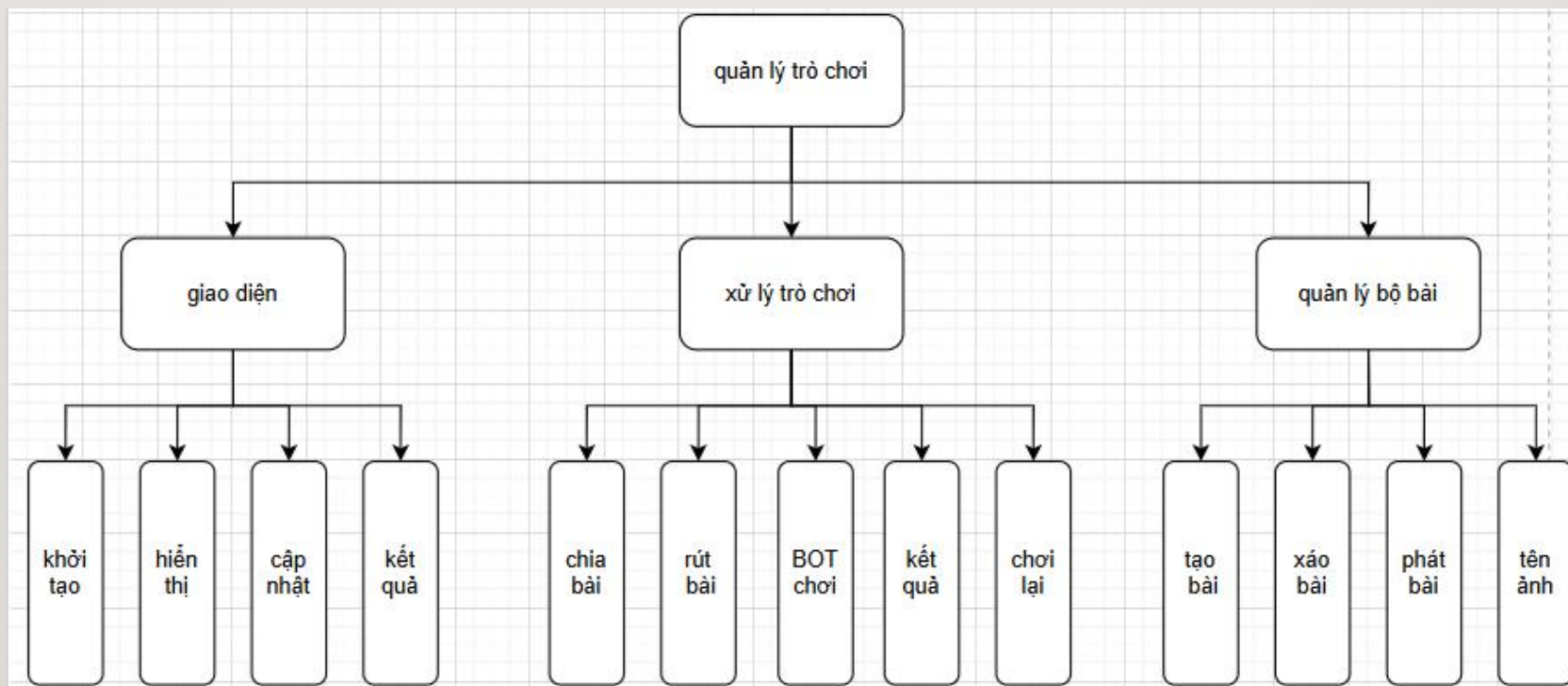
Nút: Rút bài, Hạ bài, Chơi lại

Tự động chia bài đầu, tính điểm động, xử lý cháy bài

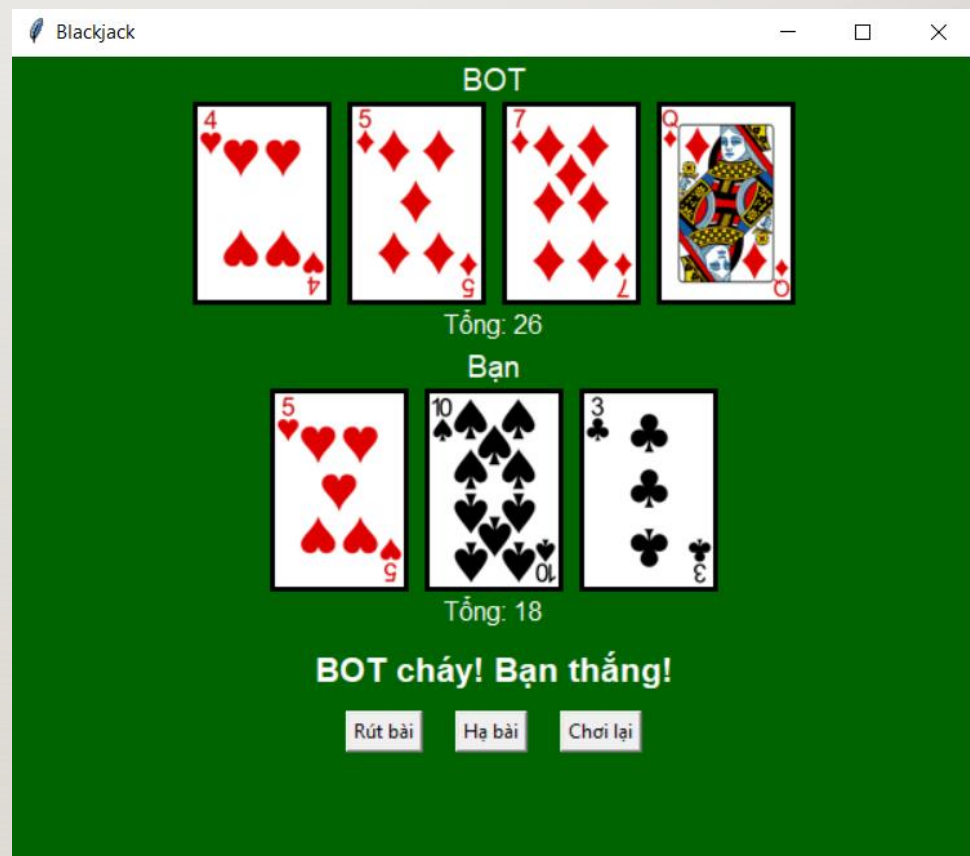
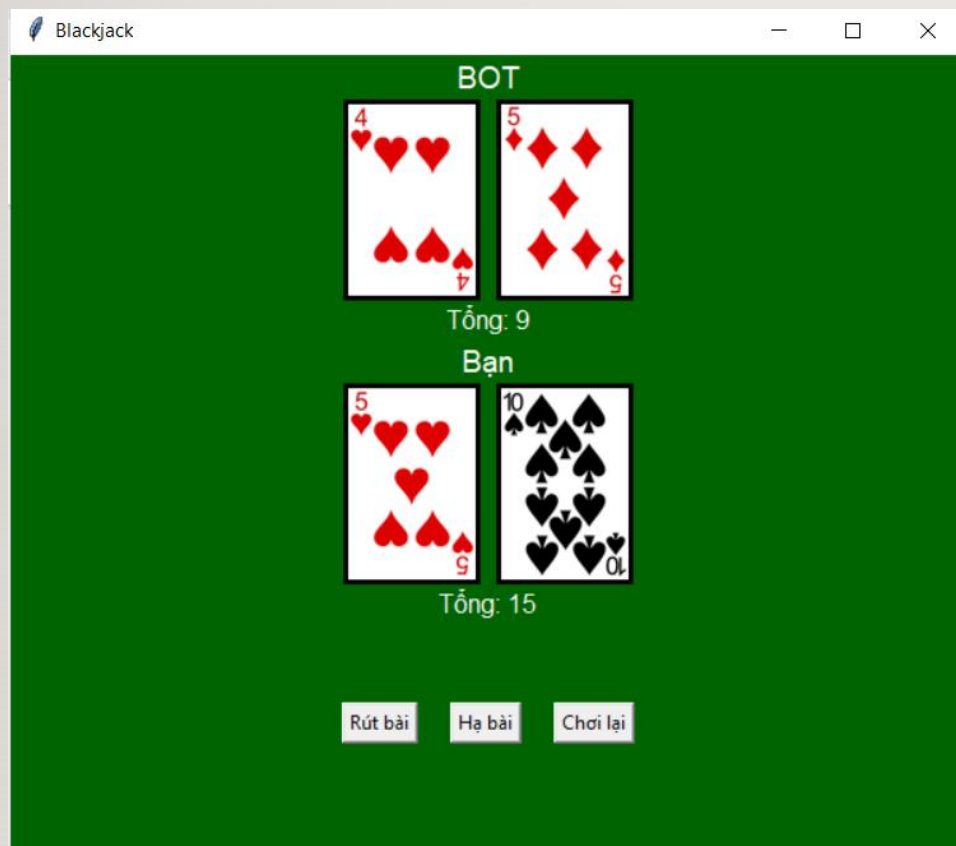
BOT tự động chơi: rút đến  $\geq 17$

Hiển thị kết quả: thắng – thua – hòa

# BIỂU ĐỒ PHÂN CẤP CHỨC NĂNG



# KẾT QUẢ & THỰC NGHIỆM





# KẾT LUẬN

---

- Em đã thực hiện toàn bộ đồ án một mình, từ phân tích yêu cầu đến lập trình và thiết kế giao diện. Đồ án không chỉ giúp em nâng cao năng lực lập trình mà còn rèn luyện tư duy hệ thống và khả năng làm việc độc lập trong phát triển phần mềm.

---

**XIN CẢM ƠN THẦY VÀ CÁC BẠN ĐÃ LẮNG  
NGHE! MONG NHẬN ĐƯỢC CÂU HỎI GÓP Ý TỪ  
THẦY VÀ CÁC BẠN.**