



*Alumnos:*

*Victoria Kowalk*

*Lucas Delfino*

ÍNDICE:

- 1- DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO
- 2- CONTROLES
- 3- DESARROLLO EN C++

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO:



El Black Jack es un juego de cartas en el cual los participantes apuestan contra “La Banca”, con la finalidad de obtener, mediante la suma de las cartas, una puntuación de 21 puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Se juega con 4 mazos. Las figuras valen diez puntos, el As un punto u once, dependiendo de la mano del jugador y de “La Banca”.



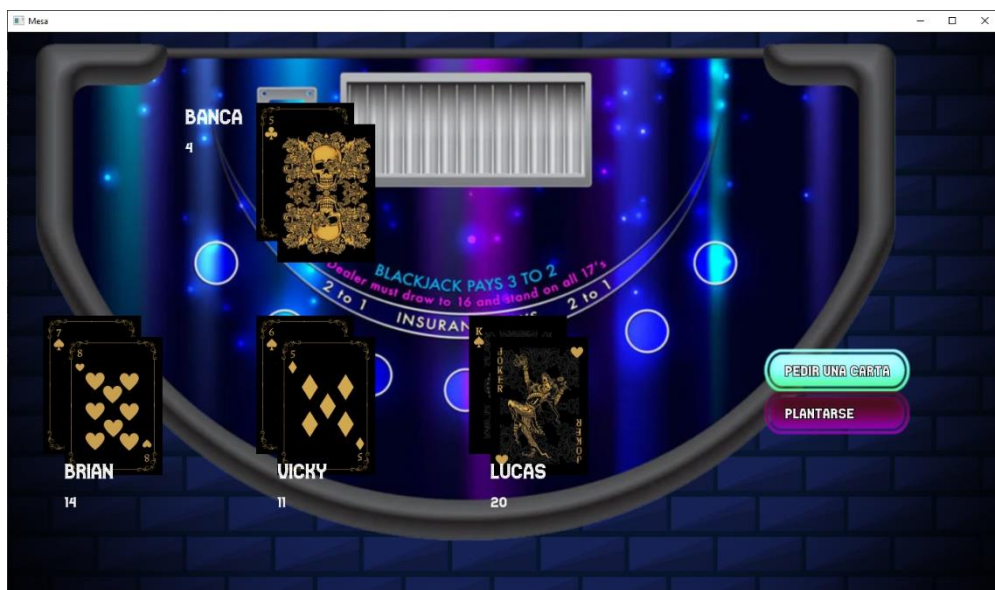
## Reglas del juego:

1. “La Banca” distribuirá las cartas, una para cada jugador y luego una para sí misma. Luego repartirá una segunda carta para cada jugador y para sí misma, la cual permanecerá oculta hasta finalizar los turnos de todos los jugadores.

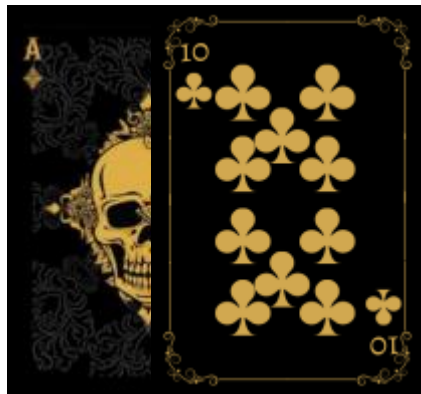
Carta oculta de “La Banca”



2. Luego se le consultará, a cada jugador, si quiere pedir cartas adicionales para alcanzar un valor total de 21 o lo más cerca posible a dicha puntuación o plantarse si el considera.



3. “La Banca” pide carta con 16 y se planta con 17 o superior.
4. La combinación de Black Jack se obtiene con un As y una figura o cualquier carta de valor 10 (diez), con las dos primeras cartas. El Black Jack le gana a cualquier otra combinación excepto al Black Jack de “La Banca” (en cuyo caso se producirá el empate).

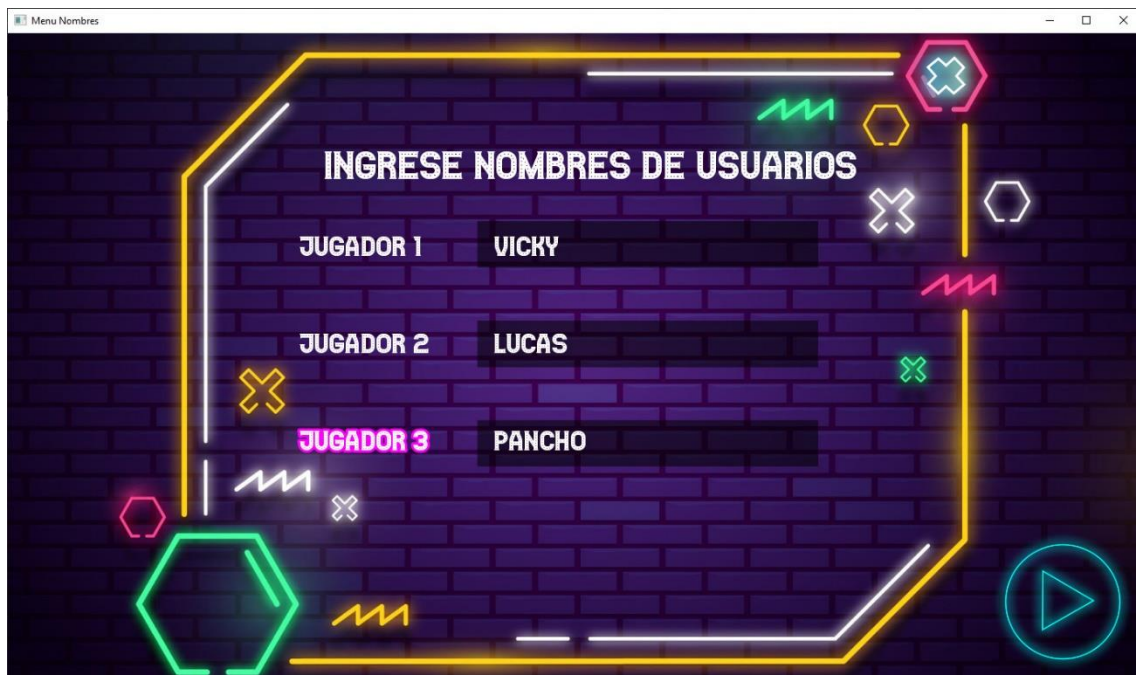
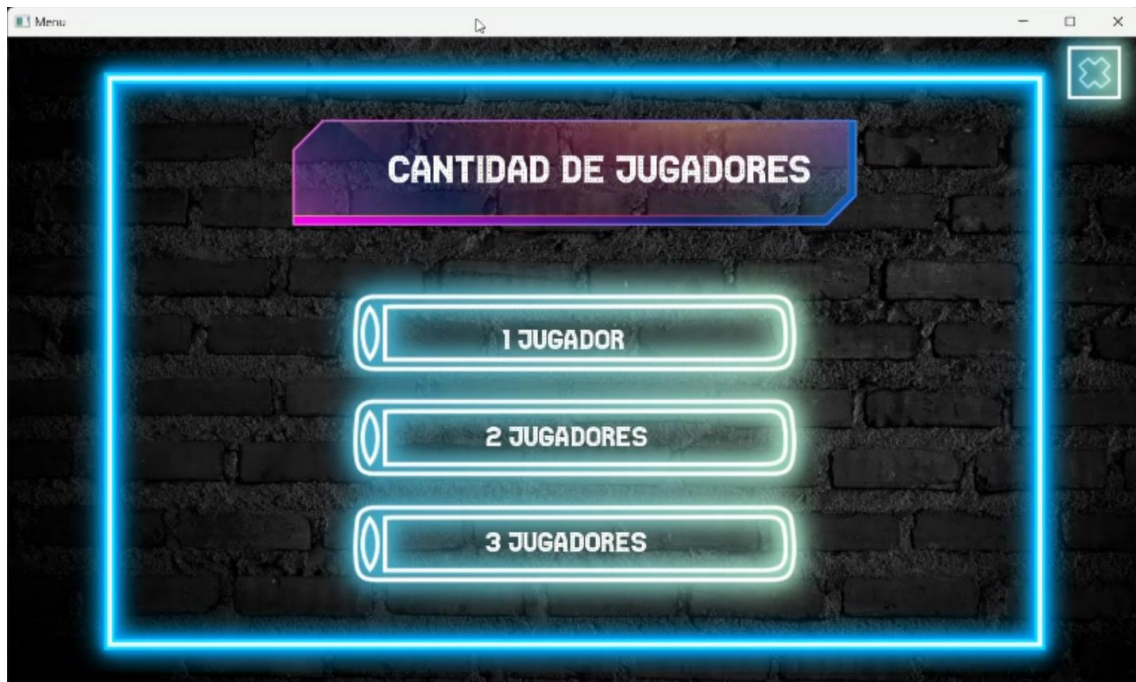


5. Si el total del jugador es más cercano a 21 que el de “La Banca”, el jugador gana.
6. Si el total del jugador es menor que el de “La Banca”, el jugador pierde.
7. Cuando el jugador obtiene el mismo valor total que “La Banca”, se considera empate.
8. Cuando un jugador alcanza un total mayor a 21 (excede el límite), pierde.
9. Cuando “La Banca” alcanza un total mayor a 21, el jugador gana.

10. Un jugador no podrá pedir más cartas si su puntuación ya es de 21, excepto si en su combinación cuenta con un As, lo cual indica que también tiene 11.
11. El primer As de “La Banca” cuenta como 11 a menos que haga que el total de la mano sea mayor a 21, en este caso contará como 1 (uno), de lo contrario excederá el límite. Los Ases subsiguientes tienen un valor de 1 (uno).
12. Cuando el jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá DIVIDIR, es decir, jugar a “dos manos”. Estas dos cartas serán consideradas entonces como “manos” separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. El jugador podrá pedir cartas todas las veces que desee salvo que se exceda de 21 y podrá plantarse.
13. Si después de separar los Ases, el jugador recibe una carta con valor “10” en cualquiera de ellos, la suma será 21, Black Jack.
14. Cada jugador agotará su turno hasta que sea el turno de “La Banca”, en el cual se revelará la carta oculta que recibió al principio del juego y procederá a pedir más cartas de ser necesario.
15. Al finalizar la ronda, los usuarios podrán elegir si continuar o no con el juego.



## CONTROLES:



El juego dispondrá de una interfaz gráfica; la mayor parte de la interacción del usuario en relación con el juego será entonces a través del mouse y podrá desplazarse con las flechas.

El programa proporcionará múltiples menús a partir de los cuales el/los usuario/s podrán elegir la cantidad de jugadores, campos de entrada para ingresar sus nombres y realizar las diversas funciones del Blackjack: pedir cartas, dividir y plantarse.

## DESARROLLO EN C++:

### CLASES

