

Implementacja gry Blackjack (C++)

Autor przeglądu: Łukasz Srebrniak

Projekt jest zrobiony w uporządkowany sposób, kod jest podzielony na sensowne klasy – osobno karty, talia, ręka gracza, gracz i krupier oraz klasa, która steruje całą grą.

Gracz i krupier są zrobieni na wspólnej bazie, ale każdy zachowuje się inaczej. Krupier dobiera karty do 17 punktów, a gracz ma własną logikę ruchów. Główna część gry nie musi wiedzieć, kto jest kim.

Logika liczenia punktów jest zrobiona dobrze, szczególnie w przypadku Asa, który zmienia wartość z 11 na 1. To działa poprawnie.

Na plus jest to, że decyzje gracza (dobranie karty, stanie itd.) są zaimplementowane w czytelny sposób i w razie potrzeby da się to łatwo rozbudować o nowe ruchy.

Dane są sensownie ukryte w klasach. Widoczność kart krupiera też jest dobrze rozwiązana i nie miesza w reszcie kodu.

Jedynym możliwym minusem jest ograniczona logika gry - opcja "split" nie istnieje.

Podsumowanie: Projekt jest czytelny, logiczny i wygląda na dobrze przemyślany.