

**Projekt**  
**Programowanie w języku Java**

Wydział Elektrotechniki Automatyki i Informatyki  
Politechnika Świętokrzyska

Studia: <b>Stacjonarne I stopnia</b>	Kierunek: <b>Informatyka</b>	Rok: <b>2016/2017</b>
Data oddania: <b>30.06.2017</b>	Semestr: <b>IV</b>	Grupa: <b>2ID15A</b>
<b>Temat projektu:</b>  Gra Blackjack	1. Rafał Warzyński 2. Michał Borzędzki	

## **1.Temat Projektu**

Tematem naszego projektu jest „Gra Blackjack”

Główną zasadą gry jest uzyskanie sumy wartości kart równej lub zbliżonej lecz nie przekroczonej wartości 21.

Rozszerzyliśmy projekt o możliwości hazardowe możemy obstawiać swoją wygraną.

## **2.Funkcjonalność projektu**

Projekt przybliży funkcjonalność gry w Kasynie Blackjak, Gdy na początku podamy wartość pieniędzy z którą chcemy zacząć następnie klikamy play i możemy już grać obstawiać swoją wygraną w grze

## **3.Sposób uruchomienia oraz obsługi projektu**

Projekt uruchamia się za pomocą kompilatora.

## **4. Informacje o kodzie**

W projekcie zrealizowane są 5 klas które kolejno odpowiadają za funkcjonalność

- Blackjack - wywołuje wygląd okna., zarządza mechaniką gry i zawiera main czyli wywołuje cały program
- Card - Jest tworzona dla każdej karty i przechowuje informacje o niej tak ze wskazuje na konkretne zdjęcie karty
- CardGroup - jest tworzona dla nadania wartości kart i modernizacji ją w liście
- CardGroupPanel - klasa dziedziczy po JPanel i utworzy panel, która wyświetli obrazy kart jej wielkość szerokość itp
- ImagePanel - Ta klasa dziedziczy po JPanel i tworzy rysuje obraz
- MainFrame – tworzy okno program

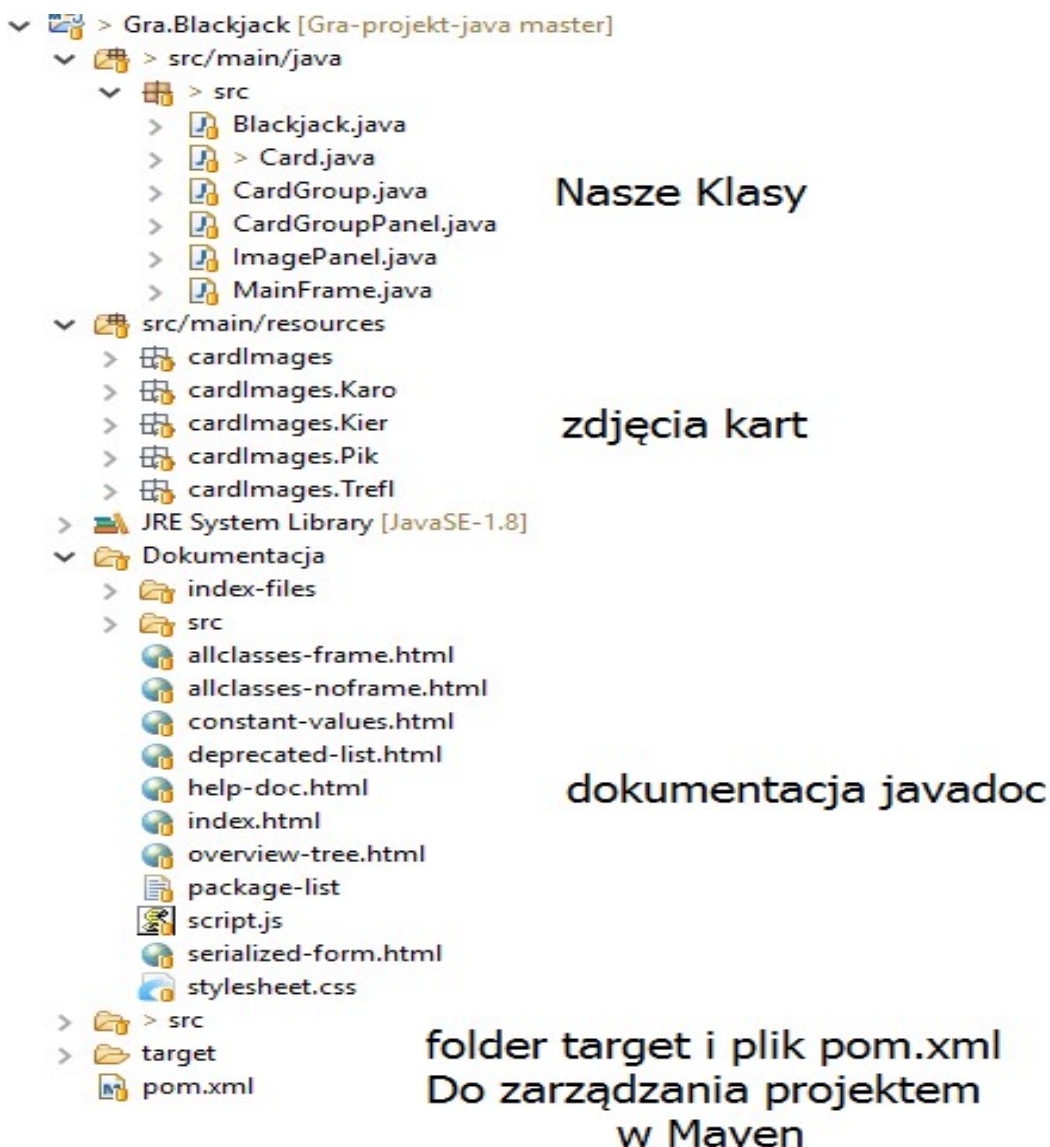
***Dokumentacja javadoc zawiera pozostały opis Metod w każdej klasie***

Ponieważ jest ich aż tyle trudno było by wypisać wszystkie w sprawozdaniu

## 5. Wykorzystane klasy wbudowane:

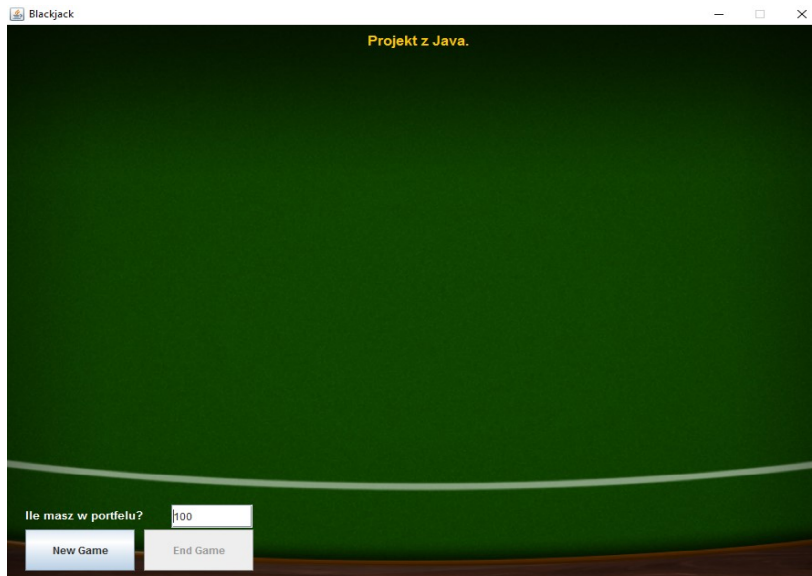
1. **Swing** – biblioteka graficzna stosowana do tworzenia aplikacji z graficznym interfejsem użytkownika. Jest ona nowszą, ulepszoną wersją biblioteki AWT. Stosując bibliotekę Swinga w naszym projekcie użyliśmy jej komponenty oraz większość funkcjonalności jaką oferuje.
2. **AWT** – Abstract Window Toolkit, jest to pakiet zawierający niezależny od platformy systemowej zestaw klas do projektowania aplikacji w środowisku graficznym.
3. **ArrayList** - to biblioteka należąca do środowiska Java API i pozwala tworzyć listy zmieniające swoją wielkość dynamicznie. Podstawowe operacje jakie można wykonywać na listach to: dodawanie i usuwanie elementów, wyszukiwanie elementów, sprawdzanie wielkości listy, sprawdzanie indeksu określonego elementu listy

## 6. Struktura Projektu



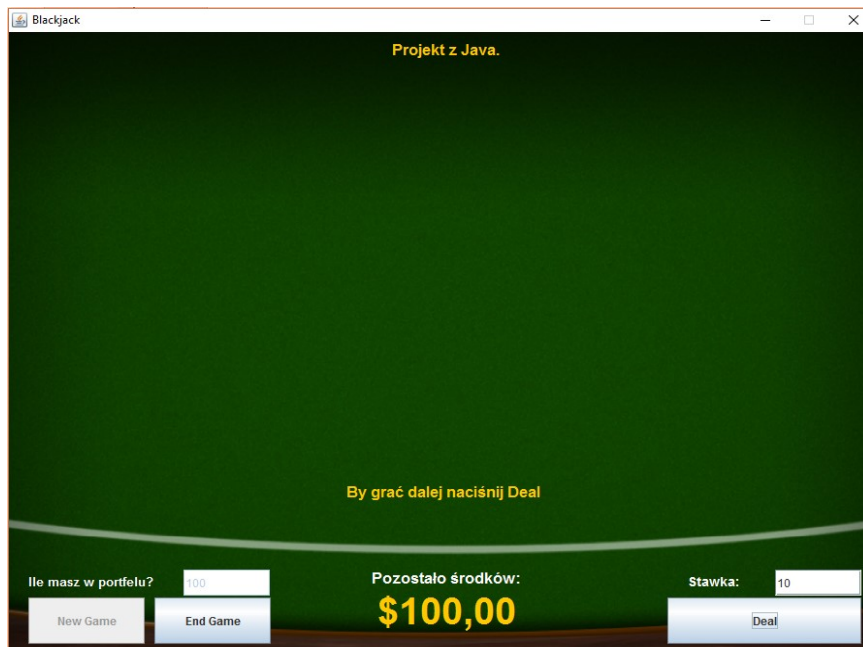
## 7. Opis Projektu:

### 1. Ekran Początkowy



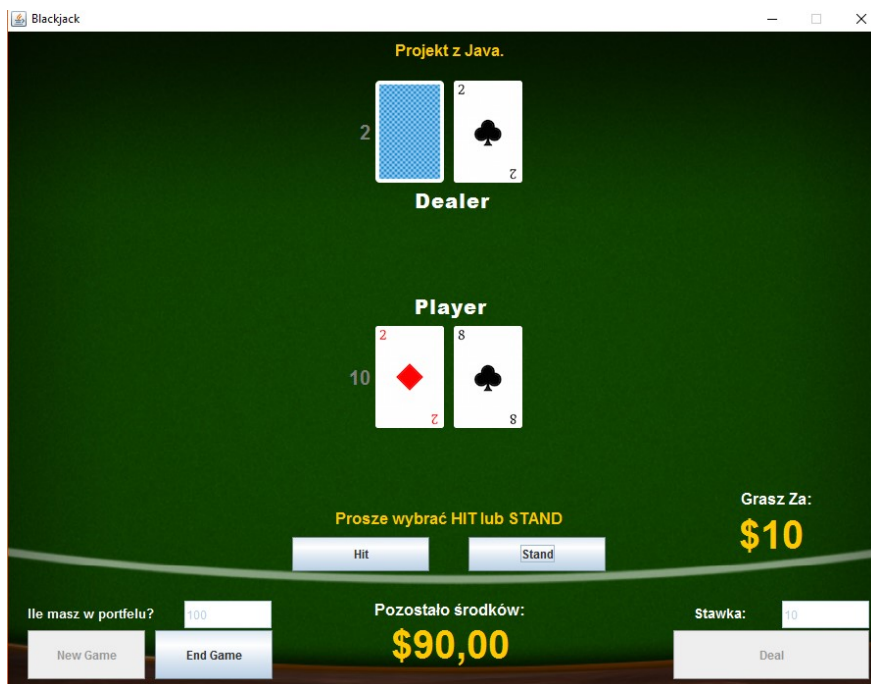
Opis: pole do wpisywania naszych pieniędzy początkowych i dwa przyciski New Game i End Game. **New Game** zatwierdza pieniądze i uruchamia metodę pojawiania się pieniędzy i przycisków do obstawiania. **End Game** Na razie pozostaje wyłączony

### 2. Ekran po Naciśnięciu New Game



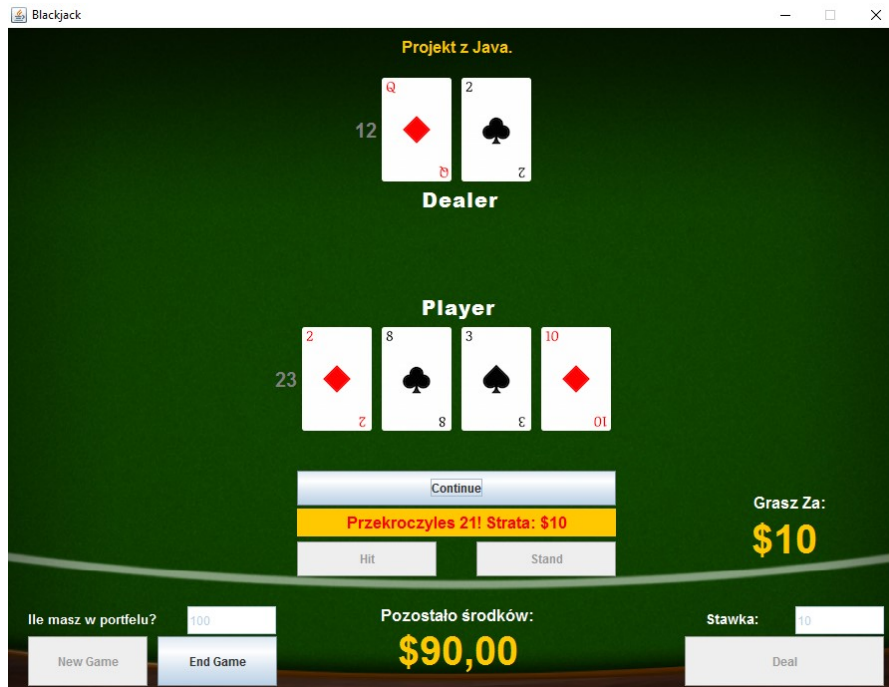
Opis: pojawia się napis ile aktualnie posiadasz funduszy i jest już możliwość obstawienia pieniędzy na twoją wygraną

### 3. Ekran po naciśnięciu przycisku Deal



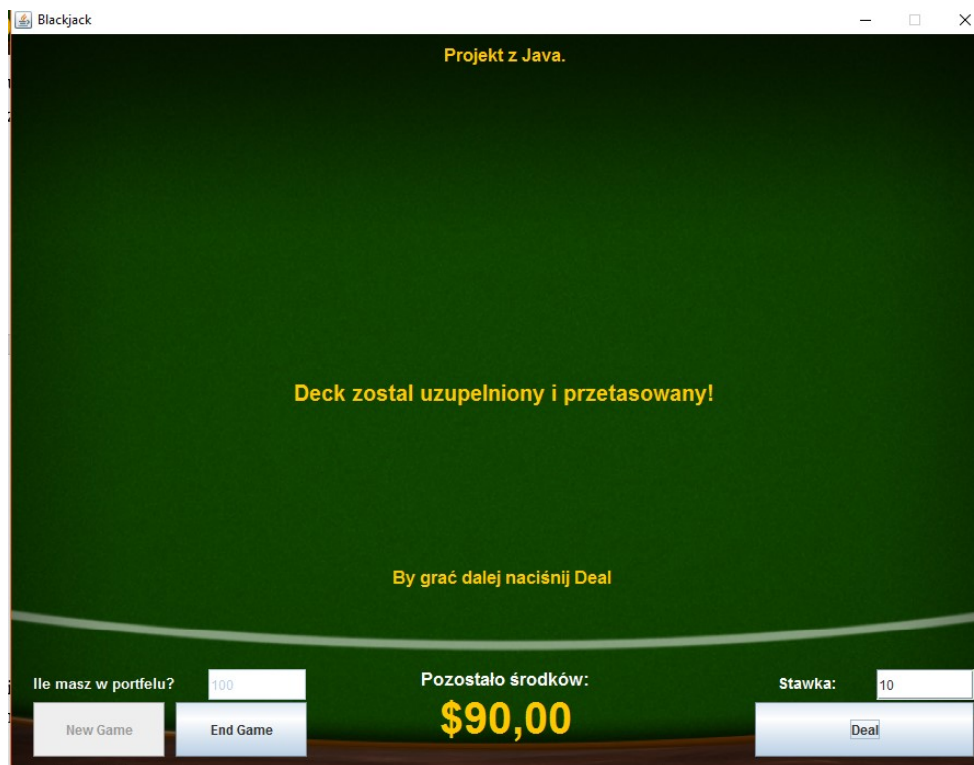
Opis: pojawia się napis za ile grasz. No i oczywiście dwie karty uwzględniając ich sumę wartości podczas gry

### 4. Ekran podczas gry



Opis: Podczas gry pobieramy lub zatrzymujemy partie następnie porównuje sumę wartości kart z Dealer. W tej sytuacji przegrywamy i zostaje nam zabrana kwota za którą obstawiliśmy.

## 5. Ekran po 5 rundach



Opis: po 5 rundach nasz deck czyli lista kart zostaje przetasowana i karty użyte wracają do decku

## 6. Niezrealizowane cele

Do niezrealizowanych celi zaliczymy:

- Obsługa sieci by można było dołączyć do stołu w kilka osób.
- opcja zapisu
- lekka edycja (zmiana wielkości, formatu)

## 7. Link do Github.com z projektem

<https://github.com/Ziqzzaq/Gra-projekt-java>