**Projektfeladat**

**Szoftverfejlesztő és -tesztelő szakma, 12/A osztály**

**2023/2024. tanév, II. félév**

Készítsenek két fős csapatokban Java grafikus szerver/kliens alkalmazást,  
amely BlackJack játékot valósít meg!

A szerver feladata:

* amíg nincs játékos (legfeljebb öt kliens), addig csak várakozik,
* hat pakliból lapokat oszt és a végén saját magának is húz (17 pont alatt kötelezően),
* kezeli a téteket és jelzi a zsetonok állását.

A kliens feladata:

* egy minimális zseton vásárlásával tud beszállni a játékba,
* csak a saját és az osztó lapjait látja,
* kérhet lapot, vagy megáll.

Elvárás még, hogy mind a szerver, mind a kliens betartsa a hálózati kommunikációra a projekt kezdetén kitalált és megfogalmazott protokoll szabályokat (lásd külön fájlban)!

Pontozás:

* Felhasználói felület megjelenése, design 5p
* Felhasználóbarát működés 5p
* Protokoll betartása 5p
* Játék logikai megvalósítása 5p
* Játék grafikai megvalósítása 5p
* Verziókövető rendszer használata 5p
* Egyedi ötletek +5p

Értékelés:

* 0 - 9p : elégtelen (1)
* 10 - 14p : elégséges (2)
* 15 - 19p : közepes (3)
* 20 - 24p : jó (4)
* 25 - 30p : jeles (5)

Határidő:

* 2024. április 30. 20:00 óra
* A két program github linkjét kell feltölteni a ClassRoomba