

**JAVA
PROJECT**



JOKER BLACK JACK

KIM DONG HO

&

KIM BYOUNG WAN





GAME RULE

1. 카드의 합이 **21점** 또는 **21점**에 가장 가깝게 만들면 승리하며, **21**을 초과하면 패배한다.
2. 숫자 카드인 **2~10**은 그 숫자대로 점수를 세고, **K·Q·J**는 **10점**으로 계산한다. 특이하게 **A**는 **1점** 또는 **11점** 둘 중의 하나로 계산한다.
3. 게임을 시작하기 전에 먼저 플레이어는 카드를 받기 전에 걸고 싶은 액수의 돈을 건다.
딜러는 플레이어에게 **2장**의 카드를 주고 딜러도 **2장**의 카드를 받아, **1번째** 카드를 공개한다.
4. 처음 **2장**의 카드가 **A**와 **J·Q·K**중 한 장의 합이 **21점**이 된 것을 '블랙잭'이라고 하며 베팅액의 **1.5배**를 얻는다.





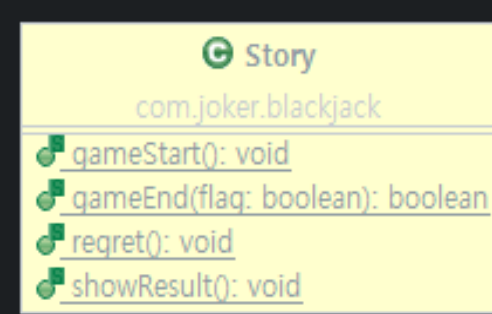
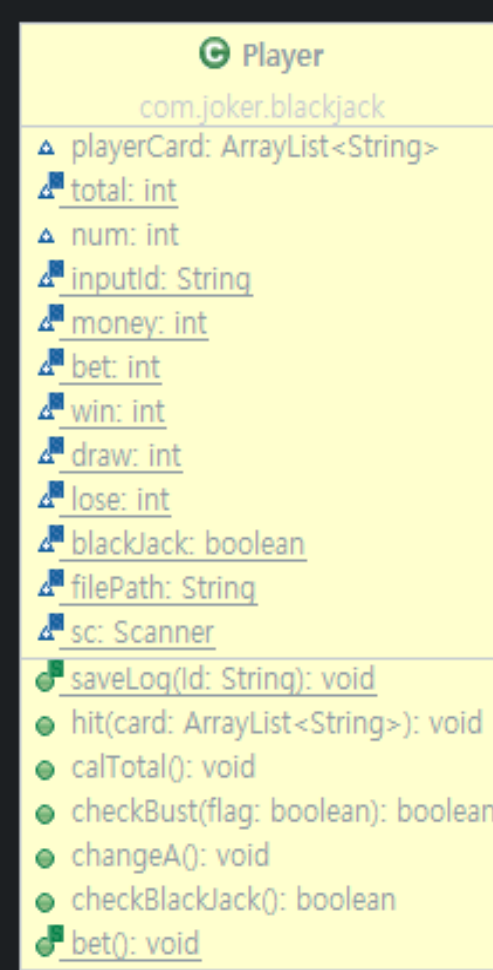
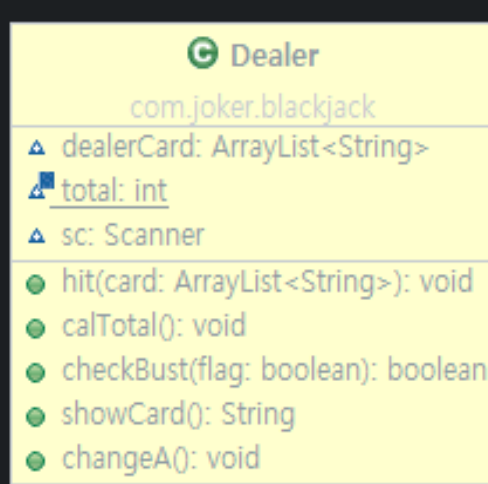
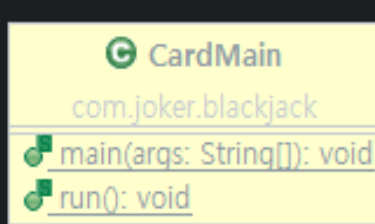
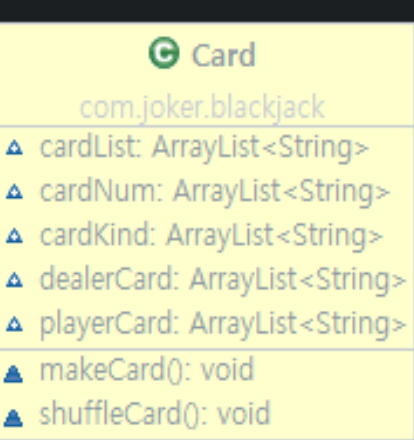
WBS



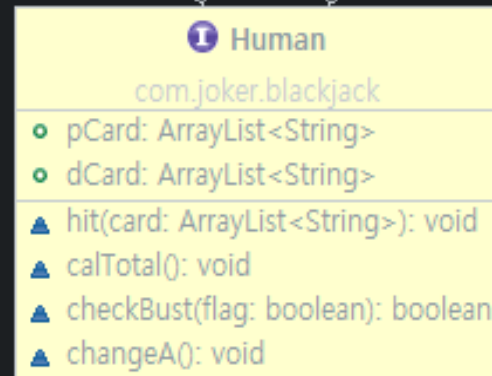
목적		시작일	종료일	담당자	02월 21일	02월 22일	02월 23일	02월 24일	02월 25일	02월 28일	03월 01일	03월 02일	03월 03일	03월 04일	03월 7일	03월 8일	03월 9일	03월 10일	03월 11일
기획	02월 21일 ~ 28일																		
	주제선정	02월 21일	02월 23일																
	WBS	02월 21일	02월 21일																
	기획서(*doc)	02월 23일	02월 25일																
	요구사항 정의서	02월 28일	02월 28일																
	기획서 발표	02월 28일								발표									
설계	03월 2일 ~ 04일																		
	파일 설계서	03월 02일	03월 02일																
	화면 설계서(console)	03월 02일	03월 04일																
개발	03월 04일 ~ 03월 08일																		
	DB 구축	03월 04일	03월 08일																
	Source Cording	03월 04일	03월 08일																
	웹 제작	03월 08일	03월 11일																
테스트	03월 10일 ~ 10일																		
	단위 테스트	03월 10일	03월 10일																
	최종 테스트	03월 10일	03월 10일																
최종발표		03월 11일																	
이행																			발표

REQUIREMENTS STATEMENT

구분 / 클래스	필요기능	설명 / 구현내용	ID / 메소드명	요구사항 반영사항	
				우선순위	반영구분
Card	카드 덱 구성	ArrayList를 활용하여 52장의 카드를 구현	makeCard()	1	반영
	카드를 섞는 기능	Math.random()을 활용하여 무작위로 섞는다	shuffleCard()	1	반영
Human	카드 1장 받기	카드덱의 마지막 장을 받고 그 카드를 리스트에서 삭제	hit()	1	반영
	내 카드 합계	<무늬+숫자>로 되어있는 카드에서 숫자들만 빼서 합계 계산	calTotal()	1	반영
	합계 21넘었는지 확인	calTotal()에서 나온 합계가 21을 넘었을 경우에 대한 기능	checkBust()	1	반영
	A를 1로 할지 11로할지	A의 경우 1 또는 11로 계산할 수 있다. 사용자가 판단할 수 있게 구현	changeA()	1	반영
Player	베팅금액 설정	플레이어는 가지고 있는 금액에서 일정금액을 베팅금액 설정	bet()	2	반영
	조합이(A + J Q K)	맨 처음 받은 패가 A 1장과 J,Q,K중 1장이 나왔을 경우 블랙잭 선언	checkBlackJack()	1	반영
	승무패, 남은 금액 기록	실행하는 동안 이뤄졌던 게임에 대한 승무패, 남은금액을 파일에 저장	saveLog()	3	반영
Dealer	딜러 첫카드 오픈	딜러의 첫번째 카드는 플레이어에게 보여주어야 한다	showCard()	1	반영
Story	게임스토리 앞부분	주로 println메소드를 활용하여 게임의 스토리를 진행한다	gameStart()	1	반영
	게임스토리 뒷부분	주로 println메소드를 활용하여 게임의 스토리를 진행한다	gameEnd()	1	반영
	파산이 났을 경우	파산이 났을 경우 일종의 반성 문장을 작성하게한다	regret()	3	반영
	결과를 알려 주는 기능	플레이어와 딜러의 합계를 비교하여 누가 이겼는지 판단	showResult()	1	반영
CardMain	게임 전체 아우르는 기능	게임의 전체를 아우르며 이 메소드를 통해 게임이 진행된다	run()	1	반영



CLASS DIAGRAM





THANK YOU!

