

# BLACKJACK



篠崎 大生

# 目次



- ❧ テーマ
- ❧ ゲーム説明
- ❧ 独自性（こだわり）
- ❧ プログラミング技術(機能・デザイン)
- ❧ 制作経緯(開発スケジュール)
- ❧ まとめ

# テーマ



- ✧ ポートフォリオとして、今の自分の技術を最大限表現できるもの
- ✧ Windows フォームアプリで制作したものをUnityに移植

# ゲーム説明(1/2)

## ブラックジャックの基本ルール



- ❧ ディーラーと1対1で、いかに手札を21近い数字にするかで勝敗が決まります。
- ❧ Aは1又は11として数え、絵札(J,Q,K)は全て10として数えます。
- ❧ 最初にBETする金額を決め、2枚のカードが配られます。その時点で21 (Aと10又は、絵札の組み合わせ)だと、一番強い役 (BLACKJACK)となります。
- ❧ 配当金は、BET額 ×  
勝利：2倍 引き分け：1倍 敗北：0  
ブラックジャックで勝利すると2.5倍



# ゲーム説明(2/2)

本アプリのゲーム仕様



## ❧ プレイヤーの行動

- HIT(カードを引く)
- SURRENDER(ゲームを降り、BET額の半分が返金)
- STAND(自分のターンを終える)
- DOUBLEDOWN(BET額を倍にして、カードを一枚引いて、自分のターンを終える)

❧ MONEYが、\$ 10,000を超えたらゲームクリア。

❧ MONEYが、BETの最低額を支払えなくなったらゲームオーバー。

# ゲーム画面



# 独自性



- ❧ ゲームクリア後は、ボーナスステージとして勝利する度にBETの最低額が勝利時のBET額に変わる、よりハイリスクハイリターンな設定を楽しめるようにしました。

# プログラミング技術

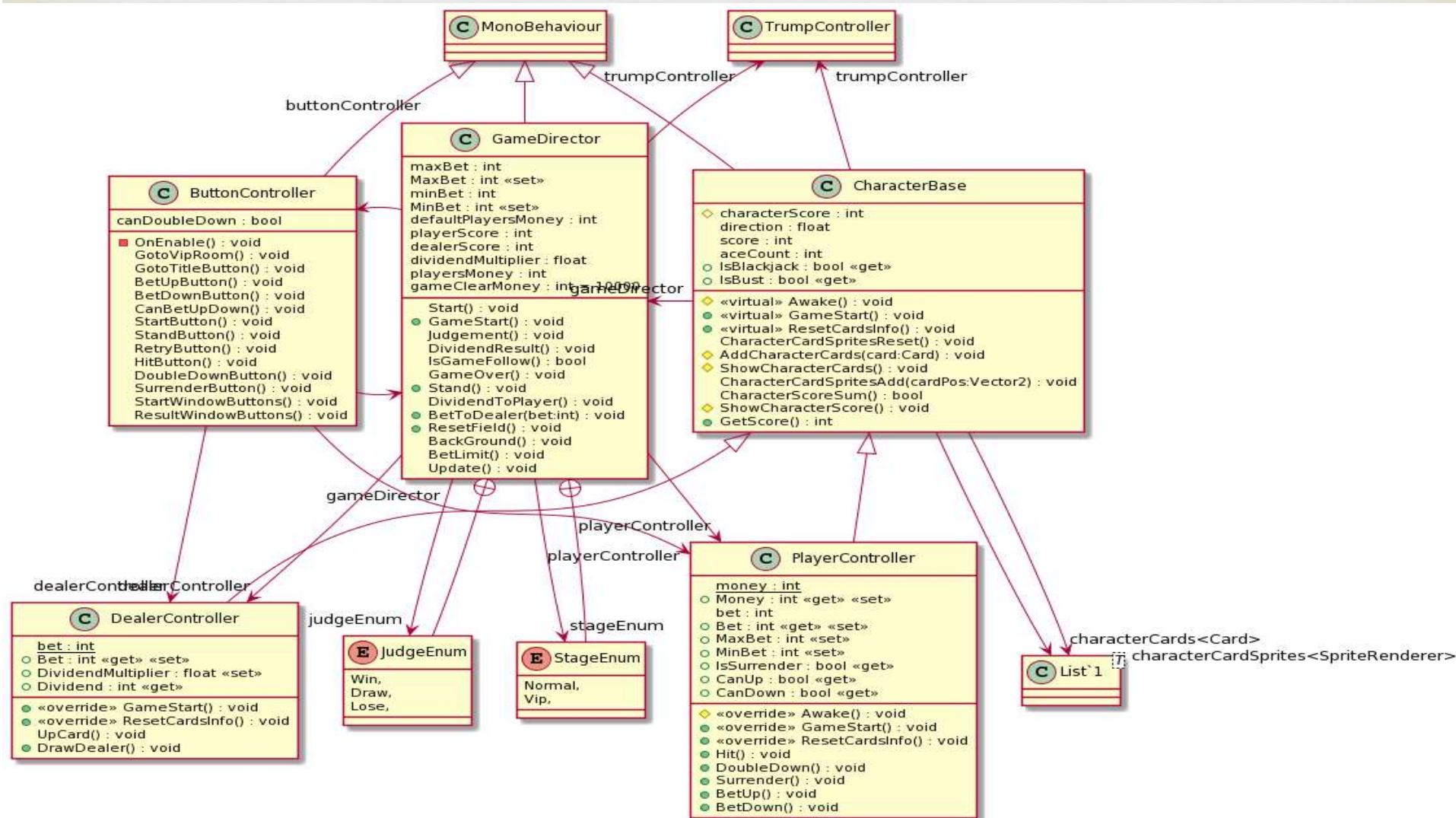


- ✧ クラス、継承を用いてトランプを管理し、ブラックジャックだけでなく、ほかのトランプゲームにも使用できるように汎用性を意識してコード作りしました。



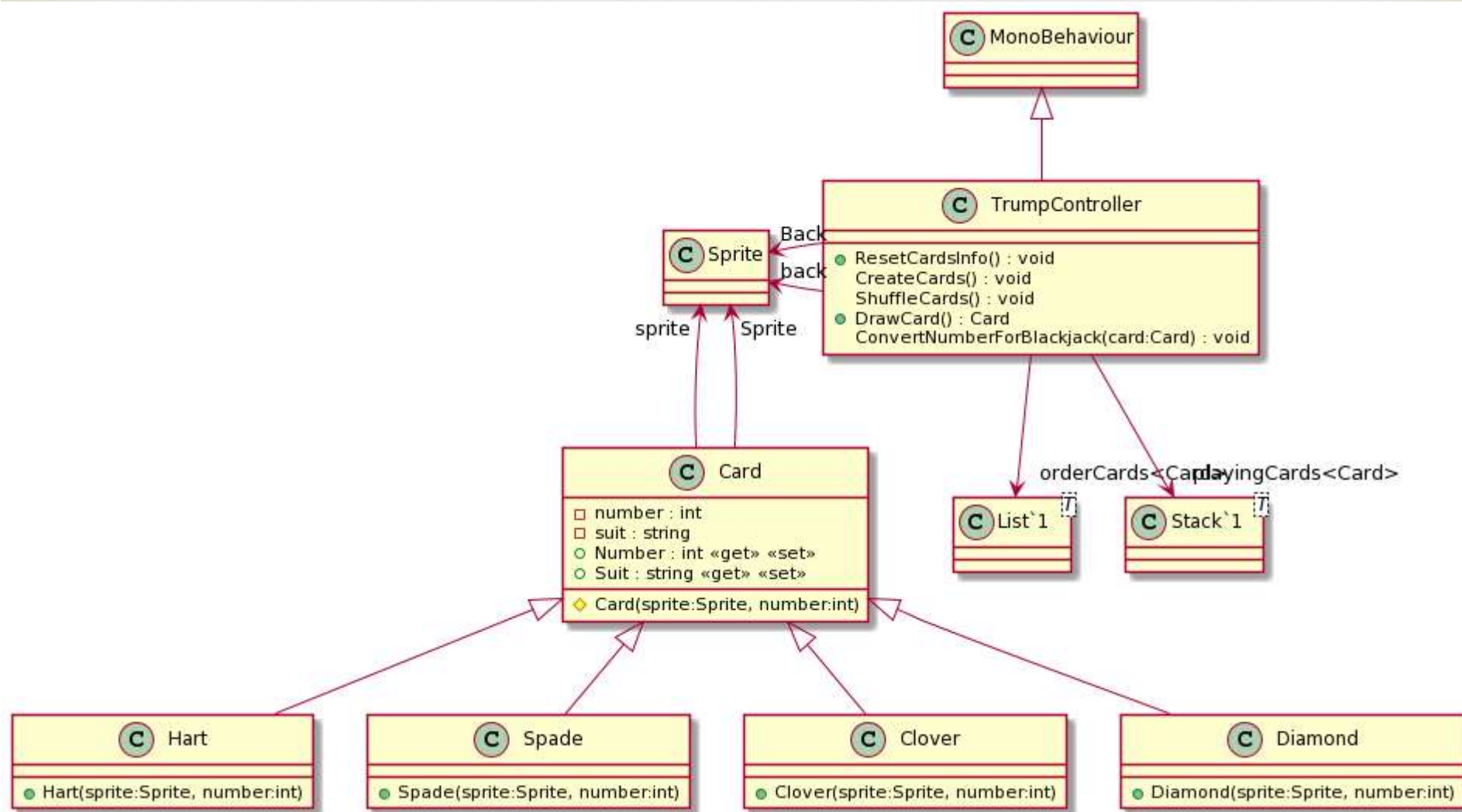
# クラス図(1/2)

## ゲーム管理



# クラス図(2/2)

## トランプ管理



# 制作経緯



まとめ

