

BlackJack JAVA spel:

Spelets skapare: Sam Almendwi: All kod som tillhör BlackJackGUI, är fri för granskning och användning, vill man ändra på koden måste man få ett godkännande från mig personligen kontakt: sam.almen@gmail.com

BlackJack: är ett enkelt Spela21 spel, man satsar en summa pengar och anger hur stor satsen skall vara vid varje speltillfälle, spelet går ut på att man får högre poäng än datorn högsta möjliga poäng är 21 poäng därvid namnet, får man lika mycket poäng som datorn eller mer än 21 poäng förlorar man och summan av samma satsstorleken dras av spelarens kassa.

Vill man fortsätta trycker man på knappen "Dela!" och anger en ny sats, och fortsätter att spela. Under ett spel kan man lägga till mera kort genom att trycka på knappen "Mera kort!" Och att avstå från det då trycker man på "Avstå!" Knappen för att avgöra vem som vinner.

Vill man sluta spela kan man trycka på knappen "Utbetalning!" då får man de resterande pengar som finns i kassan då och avslutar spelet.

Nedan kommer en liten beskrivning om själva JAVA programmering och vad den har för algoritm i enkelbeskrivning:

Spelet har två st classer Kort, och Spela21.

Kort.java klassen innehåller:

- Variabeldefinitioner för de privata variablerna kortValör som handskas med värden(values) för korten och kortTyp som handskas med korttypen.
- Setters och getters funktioner för att kunna arbeta med de privata variablerna utanför klassen utan att riskera att de exponeras, samt kordinat getters.

Spela21.java klassen:

Har flera funktioner som gör olika saker jag kommer att nämna de i tur ordning enligt kodraderna och berättar vad de gör:

- Spela21:

Denna funktion anropar flera under funktioner enligt är följande:

- setTitle(): Skriver ut Titel.
- setSize(): Avgör fönster storleken.
- setDefaultCloseOperation(): vilket sätt man använder för att stänga speletsfönster.
- setLayout(): sätter kantlayouten för de olika paneler.
- setVisible(): sätter allt till synligt.
- underLag(): Skapar datorns och spelarens panel som i sin tur har sina egna egenskapaer som bakgrund, färg med mera..., och knapppanelarna övre och nedre.

- spellInit(): Är en viktig funktion som skapar korten, lägger de i en array på 52 kort, skapar en FOR-loop som går genom alla kort sen gör en matematisk beräkning med metoden modulus (%) för att få rätt svar sedan randomisera korten.
 - repaint(): är en intern funktion för att skriva om(färga om).
 - getContentPane().setBackground(Color.GREEN): Addar en bakgrunds färg (grön) till innehålls panelen (contentpane).
 - String AudioFile: laddar en ljudfil.
 - InputStream in = new FileInputStream(AudioFile), AudioStream audioStream = new AudioStream(in), och AudioPlayer.player.start(audioStream) har med ljudfilen att göra hur och när den startar.
-
- Funktionen paint(Graphics g):
Ritar spelarens och datorns hand med tillhörande summa, samt gör en beräkning av kortens höjed och bred, i och med jag använder mig av en .png bild med alla 55 kort varv 3 är (2jockers och 1bakgrund) för att få bilderna rutera.
-
- getNumSpelareKort() och getNumDatornsKort har en while loop som plusar 1kort sålänge spelarens respektive datorns kort inte är null.
 - getSpelareSumma() och getDatornsSumma(): beräknar kort summorna genom att beräkna värdena för D, K och J à = 10 poäng.
 - setSats(int sats): Här anger man hur stor satsen skall bli samt kollar man hur stor är satsningen sedan retunerar man den.
 - underLag(): Som ovan beskriven har hand om att skapa datorns och spelarens panelar, tillhörande knappar, spelets övre och nedre knappar, samt anropar de tillhörande funktionerna för knapparna.
 - spellInit(): Är en viktig funktion som skapar korten, lägger de i en array på 52 kort, skapar en FOR-loop som går genom alla kort sen gör en matematisk beräkning med metoden modulus (%) för att få rätt svar sedan randomisera korten.
 - getStartKapital(): har hand om att visa start instruktionerna samt matar in ett önskat start kapital.
 - draRandomKort(): Från namnet så förstår man att funktionen har med att dra ett kort som är valt slumpmässigt.
 - GameOn klass: tilldelar ett nytt kortsett (2 kort varje spelare) när man trycker på Dela!
 - TryckMig klass: Har event lyssnare som kollar om man trycker på Dela! Knappen så tilldels nya kort annars om man förlorar så minskas kassan med den satsningsstorleken man valt i början sedan skriver ut den nya summan, när kassan har inga pengar kvar så säger den till med ett varning och stänger spelet (här är det menat att man kan lägga till en funktion som ger spelaren en möjlighet att lägga till nytt belopp och spelar på, men tanken var att motverka spelmissbruk genom att påminna om att man har förlorat sina pengar som var inne dvs en varning).

- Stanna klassen: gör koll på vem vinnaren är efter varje tilldelning och efter alla dragningar, om spelaren har över 21 poäng eller är båda datorn och spelaren har samma summa förlorar spelaren, annars vinner spelaren och satssumman adderas till kassan. Om man har slut på pengar varnas man med ett meddelande sen stänger man spelet.
- Utbetalning klass: Betalar ut de pengar som finns i kassan samt ett meddelande om hur mycket det var, sedan stänger spelet.
- `main(String[] args)` funktionen: Är en viktig funktion som skapar en instans av klassen `Spela21` för att överhuvudtaget startar ett nytt spel.

MVH

Sam Almendwi