Informatik Blackjack Projekt :

Von Emil, Elias und Jesaja

Spielablauf:

1. Anfangszahl 2x generieren(Zufallszahl zwischen 1- 5)
2. Karten werden durch Knopfdruck gezogen (sofort aufgedeckt) à Zufälliger Wert wird zwischen 1 – 11 generiert und an den Anfangswert addiert
3. Wert wird nach jeder Ziehung überprüft ob > 21
4. „Knopf“ zum beenden des Spielzugs
5. Anzeige ob „Victory“ oder „Loss“
6. Highscore Anzeige
7. „New Game“ / „Reset“ einbauen um Spiel neuzustarten

Pläne für die Zukunft:

1. „Bot“ einbauen gegen den man spielen kann ( Höherer Wert versuchen zu bekommen als Bot)
2. Besseres Karten Layout (Ass, Bube, König etc…)
3. Design Overlay erstellen
4. Spiel mit Einsatz

**Methoden + Klassen**

Klassen:

* Karte