

Afleveringsopgave

Du skal implementere en udvidelse til SIMPLEJACK som indeholder en omstrukturering af nogle af klasserne, samt indførelse af en række nye strategier. Du skal simulere nogle SIMPLEJACK spil hvor du afprøver forskellige strategier, for at afgøre hvilken strategi som lader til at være den bedste.

Implementér super-klassen `Player`, og klasserne `Dealer`, `Human` og `AI` som nedarver fra `Player`. `Player` skal indeholde attributter og metoder som implementerer den fælles funktionalitet som alle tre typer ”spillere” har, f.eks. en metode som vælger ”Hit” eller ”Stand”.

Implementér super-klassen `Strategy`, samt en klasse for hver af følgende strategier, som alle nedarver fra `Strategy`

1. Vælg altid ”Hit”, medmindre summen af egne kort kan være 15 eller over, ellers vælg ”Stand”.
2. Vælg altid ”Hit”, medmindre summen af egne kort kan være 17 eller over, ellers vælg ”Stand”.
3. Vælg altid ”Hit”, medmindre summen af egne kort kan være 19 eller over, ellers vælg ”Stand”.
4. Vælg tilfældigt mellem ”Hit” og ”Stand”. Hvis ”Hit” er valgt, trækkes et kort og der vælges igen tilfældigt mellem ”Hit” og ”Stand” osv.
5. Følg strategi 2. hvis ét af egne kort er et Es, ellers følg strategi 1.

Simulér 3000 spil SIMPLEJACK med 5 AI spillere som følger de 5 ovenstående strategier. Dealer skal følge strategi 2. Konkluder hvilken af strategierne som lader til at være bedst.

Du skal også

- Opdatere dit UML-diagram
- Lave Unittests
- Kommentere ny kode jævnfør kommentarstandarden for F#