#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>

// Culori pentru terminal (roz + reset)

#define ROZ "\033[1;35m"

#define NORMAL "\033[0m"

// Scor total

int victorii = 0, infrangeri = 0, egaluri = 0;

// Returnează denumirea cărții

const char\* denumire\_carte(int c) {

switch (c) {

case 1: return "A";

case 11: return "J";

case 12: return "Q";

case 13: return "K";

default: {

static char nume[3];

sprintf(nume, "%d", c);

return nume;

}

}

}

// Returnează valoarea cărții pentru scor (inclusiv A = 11 dacă se poate)

int valoare\_carte(int c, int scor\_curent) {

if (c == 1) {

return (scor\_curent + 11 <= 21) ? 11 : 1;

}

if (c >= 11) return 10;

return c;

}

// Trage o carte (1–13)

int trage\_carte() {

return rand() % 13 + 1;

}

// Afișează cartea trasă

void afiseaza\_carte(int c) {

printf(ROZ "%s " NORMAL, denumire\_carte(c));

}

// Tura jucătorului

int tura\_jucator() {

int total = 0, carte, optiune;

do {

carte = trage\_carte();

printf("Ai tras: ");

afiseaza\_carte(carte);

total += valoare\_carte(carte, total);

printf("\nScorul tău e acum: " ROZ "%d\n" NORMAL, total);

if (total > 21) {

printf(ROZ "Ai depasit 21, ai pierdut runda 😢\n" NORMAL);

return total;

}

printf("1. Mai trage o carte\n2. Stai\nAlege: ");

scanf("%d", &optiune);

} while (optiune == 1);

return total;

}

// Tura dealerului

int tura\_dealer() {

int total = 0, carte;

printf("\nDealerul joaca...\n");

while (total < 17) {

carte = trage\_carte();

printf("Dealerul a tras: ");

afiseaza\_carte(carte);

total += valoare\_carte(carte, total);

printf("(total: %d)\n", total);

}

return total;

}

// Verifică cine a câștigat

void verifica\_castigator(int scor\_jucator, int scor\_dealer) {

printf("\nScor final: Tu = %d | Dealer = %d\n", scor\_jucator, scor\_dealer);

if (scor\_jucator > 21) {

printf(ROZ "Ai pierdut (ai depasit 21)\n" NORMAL);

infrangeri++;

} else if (scor\_dealer > 21 || scor\_jucator > scor\_dealer) {

printf(ROZ "Ai castigat! 😎\n" NORMAL);

victorii++;

} else if (scor\_jucator == scor\_dealer) {

printf(ROZ "Remiza 🤝\n" NORMAL);

egaluri++;

} else {

printf(ROZ "Dealerul a castigat 😬\n" NORMAL);

infrangeri++;

}

}

// Afișează scorul

void afiseaza\_scor() {

printf(ROZ "\nScor total sesiune:\n" NORMAL);

printf("Victorii: %d\n", victorii);

printf("Infrangeri: %d\n", infrangeri);

printf("Egaluri: %d\n\n", egaluri);

}

// Resetează scorul

void reset\_scor() {

victorii = infrangeri = egaluri = 0;

printf(ROZ "Scor resetat 🔄\n" NORMAL);

}

// Joacă o rundă

void joaca() {

int jucator = tura\_jucator();

if (jucator <= 21) {

int dealer = tura\_dealer();

verifica\_castigator(jucator, dealer);

} else {

infrangeri++;

}

}

// Meniu

void meniu() {

int opt;

do {

printf(ROZ "\n--- Meniu Blackjack Roz ---\n" NORMAL);

printf("1. Joaca o runda\n");

printf("2. Arata scor\n");

printf("3. Reseteaza scor\n");

printf("4. Iesire\n");

printf("Optiune: ");

scanf("%d", &opt);

switch (opt) {

case 1: joaca(); break;

case 2: afiseaza\_scor(); break;

case 3: reset\_scor(); break;

case 4: printf(ROZ "Pa pa! 👋\n" NORMAL); break;

default: printf("Alegere invalida.\n");

}

} while (opt != 4);

}

int main() {

srand(time(NULL));

printf(ROZ "\n\*\*\* Bine ai venit la Blackjack Roz! \*\*\*\n\n" NORMAL);

meniu();

return 0;

}