Blackjack (21) felhasználói dokumentáció

Ez a program a blackjack vagy magyarul 21 klasszikus kaszinójáték konzolos megvalósítása. A programot a billentyűzet segítségével, a megfelelő menüpont sorszámának beírásával lehet irányítani. A 21 játékban a játékos mindig az osztó ellen játszik, akitől francia kártyalapokat kap. A játék lényege, hogy a játékos lapjainak összege ne haladja meg a 21-et, de lehetőleg minél közelebb legyen ahhoz. A számos lapok a saját értéküket érik, a Bubi, Dáma és Király 10-et ér, az Ász pedig érhet 11-et, de ha 11-gyel számolva az összeg meghaladná a 21-et, akkor automatikusan 1-et ér. A játékos két lapot kap kezdetben és egyesével kérhet új lapokat, de ha lapjainak összege meghaladta a 21-et, vesztett. Vele egyszerre az osztó is kap két lapot, aki viszont szabály szerint 17 lapösszegig kötelező új lapot húzzon, utána viszont tilos neki. Ha a játékos lapjainak összege nagyobb, mint az osztóé, nyert.

A játék indításakor így néz ki a főmenü

Uj jatek - 0

Jatekosok - 1

GYIK - 2

Kilepes – 9

……………..<---(bemenet helye)

A megfelelő sorszám beírásával lehet tájékozódni a menüben. Pl. A 0 szám beírása után az új játék menübe dob át a program, ami így néz ki.

Dealer

------------------------------------------------------------------------------------------

0

------------------------------------------------------------------------------------------

Jatekos hozzadasa - 0

Bot hozzadasa - 1

Jatekos/Bot eltavolitasa - 2

Jatek kezdese - 3

Vissza – 9

……………..(<---bemenet helye)

A képernyő felső része az asztal, aminek a két végét a két vonal jelképezi. Az asztal mögött ül az osztó. Az asztalhoz leültethetünk játékosokat vagy botokat (a program által irányított játékosok).

Pl. a 0 szám beírása után, ez a menü jelenik meg, ami kiírja az eddig mentett játékosok nevét.

Dealer

------------------------------------------------------------------------------------------

0

------------------------------------------------------------------------------------------

Jatekos: A

Jatekos: B

Jatekos: C

Jatekos: D

Jatekos neve: ……………..(<---bemenet helye)

Ide beírva pl. az „A” játékos nevét, az megjelenik az asztalnál.

Dealer

------------------------------------------------------------------------------------------

0

0

------------------------------------------------------------------------------------------

A

Jatekos hozzadasa - 0

Bot hozzadasa - 1

Jatekos/Bot eltavolitasa - 2

Jatek kezdese - 3

Vissza – 9

……………..(<---bemenet helye)

Ezután például egy Bot leültetéséhez az 1-et kell beírni, majd entert nyomva meg is jelenik az asztalnál.

Dealer

------------------------------------------------------------------------------------------

0

0 0

------------------------------------------------------------------------------------------

A Bot1

Jatekos hozzadasa - 0

Bot hozzadasa - 1

Jatekos/Bot eltavolitasa - 2

Jatek kezdese - 3

Vissza – 9

……………..(<---bemenet helye)

Természetesen lehetőség van egy játékos vagy Bot felállítására is, ehhez a 2-őt kell beírni. Ilyenkor megkérdezi a program a felállítani kívánt játékos nevét.

Dealer

------------------------------------------------------------------------------------------

0

0 0

------------------------------------------------------------------------------------------

A Bot1

Jatekos neve: ……………..(<---bemenet helye)

Például az „A” nevű játékos nevét beírva, az eltűnik az asztaltól. De természetesen a „Bot1” nevét beírva ő is ugyanúgy eltűnne.

Dealer

------------------------------------------------------------------------------------------

0

0

------------------------------------------------------------------------------------------

Bot1

Jatekos hozzadasa - 0

Bot hozzadasa - 1

Jatekos/Bot eltavolitasa - 2

Jatek kezdese - 3

Vissza – 9

……………..(<---bemenet helye)

(játék indítása még nincs kész)

A 9-es gomb hatására lehet kilépni a menüpontból. Ekkor a program visszadob a főmenübe.

Uj jatek - 0

Jatekosok - 1

GYIK - 2

Kilepes – 9

……………..(<---bemenet helye)

Itt az 1-es gomb megnyomásával a játékosok menüpont jelenik meg.

Nev: A

Nyert osszeg: 0

Jatszott korok: 0

Nev: B

Nyert osszeg: 1111

Jatszott korok: 1

Nev: C

Nyert osszeg: 2222

Jatszott korok: 2

Nev: D

Nyert osszeg: 3333

Jatszott korok: 3

Jatekosok szerkesztese - 0

Jatekosok letrehozasa - 1

Vissza – 9

……………..(<---bemenet helye)

Ez kilistázza az eddig mentett játékosok nevét, eddig nyert összegét és a játszott köreik számát. Lehetőség van a játékosok neveinek szerkesztésére, a 0-ás gombbal.

Ekkor a program először megkérdezi a szerkeszteni kívánt játékos nevét, majd az új, szerkesztett/megváltoztatott nevet.

Nev: A

Nyert osszeg: 0

Jatszott korok: 0

Nev: B

Nyert osszeg: 1111

Jatszott korok: 1

Nev: C

Nyert osszeg: 2222

Jatszott korok: 2

Nev: D

Nyert osszeg: 3333

Jatszott korok: 3

Szerkeszteni kivant jatekos neve: ……………..(<---1. bemenet helye)

Uj nev: ……………..(<---2. bemenet helye)

Pl. lehet az „A” játékos nevét szerkeszteni „AA”-ra.

Nev: AA (megváltoztatott név)

Nyert osszeg: 0

Jatszott korok: 0

Nev: B

Nyert osszeg: 1111

Jatszott korok: 1

Nev: C

Nyert osszeg: 2222

Jatszott korok: 2

Nev: D

Nyert osszeg: 3333

Jatszott korok: 3

Jatekosok szerkesztese - 0

Jatekosok letrehozasa - 1

Vissza – 9

……………..(<---bemenet helye)

Új játékos létrehozásához, az 1-es gombot kell megnyomni. Ekkor a program megkérdezi az létrehozni kívánt játékos nevét.

Nev: AA (megváltoztatott név)

Nyert osszeg: 0

Jatszott korok: 0

Nev: B

Nyert osszeg: 1111

Jatszott korok: 1

Nev: C

Nyert osszeg: 2222

Jatszott korok: 2

Nev: D

Nyert osszeg: 3333

Jatszott korok: 3

Uj jatekos neve: ……………..(<---bemenet helye)

Pl. ha az új játékos neve „E”, akkor így jelenik meg ezután a program.

Nev: AA (megváltoztatott név)

Nyert osszeg: 0

Jatszott korok: 0

Nev: B

Nyert osszeg: 1111

Jatszott korok: 1

Nev: C

Nyert osszeg: 2222

Jatszott korok: 2

Nev: D

Nyert osszeg: 3333

Jatszott korok: 3

Nev: E

Nyert osszeg: 0

Jatszott korok: 0

Jatekosok szerkesztese - 0

Jatekosok letrehozasa - 1

Vissza – 9

……………..(<---bemenet helye)

A 9-es gomb hatására lehet kilépni a menüpontból. Ekkor a program visszadob a főmenübe.

Uj jatek - 0

Jatekosok - 1

GYIK - 2

Kilepes – 9

……………..(<---bemenet helye)

(A GYIK még nincs kész)

A főmenüből a 9-es gombbal lehet bezárni a játékot.

Botrágyi Gergő