**BlackJack**

Írjon egy interaktív Blackjack játékot, úgyhogy a program kérdezze meg a felhasználótól ,hogy szeretné-e látni a szabályzatot, majd kérje be a játékos nevét a billentyűzetről. A játékot egy saját statikus verem adatszerkezettel kell megoldani. A játékot egy csomag francia kártyával játszák, a játékos adatait (név ,pontok ,pénz ,kézben tartott kártyák) és az osztó adatait (pontok ,kézben tartott kártyák) egy-egy struktúrában tárolja. A kártya adatait szín és érték még egy struktúrában tárolja. Minden kártya lap a rajta szereplő szám értékével rendelkezik, a J,Q,K, kártyalapok értéke 10, míg az ászé 11. Az ásznak az értéke egyé válik, amikor 21-nél nagyobb érték van a játékos vagy az osztó kezében. A kártyák ki generálása után használjuk Fisher-Yates keverő algoritmusát. A programot a következő módon kell megírni:

1. A játékos neve bekérése után kiírja ,hogy mennyi pénze van(a játékos 100 lejjel kezdi a játékot), majd minden kör elején kiírja azt ,hogy hányadik körnél tart ép a játék.
2. Belép egy ismétlő struktúrába, ami akkor áll le ha a játékos már nem szeretné folytatni a játékot vagy akkor ha a játékosnak el fogyott a pénze.
3. Ha a játékos válasza igen arra a kérdésre ,hogy szeretne-e játszani (itt ellenőrizze a hibás bemenetet is ,csak I/N vagy i /n lehet a válasz) akkor kérdezze meg, hogy mekkora tétet szeretne rakni. Ellenőrizze, hogy a tét <= mint a jelenlegi pénze. Ha nagyobb a tét mint a játékos jelenlegi pénze akkor addig kérje be újra a tétet míg a tét <= a játékos pénzével.
4. Generálja ki a kártya paklit majd keverje meg és osszon két-két lapot a játékosnak és az osztónak egyaránt. Ezek után írja ki a képernyőre a játékos kártyáinak összértéket, majd ez alatt jelenítse meg a játékos két kártyáját, ezek után írja ki az osztó kártyáinak az összértéket és az osztó első kártyáját.
5. Ellenőríze ,le ,hogy az osztónak vagy a játékosnak blackjackje van-e? Ha a játékosnak van blakcjacke akkor a játékos megnyeri a fel tett tét másfélszeresét, és be fejeződik a kör. Ha az osztónak van blackjacke a kör megáll és a játékos el veszíti a feltett tétet. Bármelyiknek legyen blackjacke az osztó mindig fel fedi a kártyáját, abban az esetben.
6. Ha egyiküknek sincs blackjacke akkor a program belép egy ismétlő struktúrába ahol meg kérdi a játékostól ,hogy „Szeretne-e lapot húzni” a válasz csak I/N vagy i/n lehet (itt is le kell ellenőrizni a bemenetet) Ha a válasz igen akkor a játékos kap egy új lapot. Ha a játékos fuccsot kap akkor a kör le áll és azt az osztó nyeri. Ha a játékosnak 21-et érnek a lapjai akkor már nem engedi a program új lapot húzni, le áll az ismétlő struktúra. Ha a játékos válasza „N” vagy „n” akkor is le áll az ismétlő struktúra és ugrik a következő részre. Minden egyes húzás után meg jeleníti az osztó és játékos kártyáit az összértékükkel együtt újra.
7. Miután le állt az ismétlő struktúra ismét meg keveri a paklit.
8. Ki írja a képernyőre ,hogy az osztó felfedi a második kártyáját, majd egy ismétlő struktúrában addig húzz az osztó míg a kártyáinak az összértéké meg nem haladja a 17-et vagy addig amíg fuccsot nem kap.
9. Ha az osztó megállt akkor ellenőrízi ,hogy ki nyert. Ha az osztónak kevesebb a kártyáinak az összértéke mint a játékosénak akkor a játékos meg nyerte a kört ,a fel tett tét pedig hozzá íródik a pénzéhez , fordítva a játékos el veszíti a fel tett tétet a pénzéből, lehet döntetlen is ekkor a játékos nem nyer de nem is veszít semmit.

Kártyákat szimbólumukkal kell kiírni, így: 4♦ 8♥ K♥

Megjegyzés/tipp: használjon \_getch(conio) könyvtár és system(“cls”)-t (stdlib.h) könyvtár az interkativ felület kezeléséhez.

Használjon alpogramokat!