P2W2 Opdracht BlackJack (EXTRA)

Maak eerst de opdracht **SpeelKaart**.

Klasse SpeelKaart

Zie opdracht Speelkaart

Klasse Kaarten

```
public class Kaarten {
    private int teller = 0;
    private final List<SpeelKaart> kaarten = new ArrayList<>();

    public Kaarten() {
        maakKaarten();
    }

    // vul aan
}
```

Vul de klasse als volgt aan:

- De methode maakKaarten voegt aan de ArrayList 52 kaarten zodanig dat elke mogelijke speelkaart exact 1 keer voorkomt. De kaarten worden geschud zodat ze in willekeurige volgorde staan. Tip! maak gebruik van de values() enum-methode en schud de kaarten met Collections.shuffle.
- De methode neemKaart geeft telkens de volgende kaart in de ArrayList kaarten. Hierbij maak je gebruik van teller. Wanneer de laatste (52ste) kaart genomen is zet je de teller terug op 0 en schud je de kaarten opnieuw.

Klasse BlackJack

```
public class BlackJack {
    public enum Status {
        START, GEWONNEN, VERLOREN, GESTOPT, NOG_EEN_KAART
    }

    private final Kaarten kaarten = new Kaarten();
    private Status status = Status.START;
    private int totaal;

    // vul aan
}
```

Vul de klasse aan gebruik makende van de gegeven declaraties.

De eerste maal deel je twee kaarten. De speler heeft dan de keuzemogelijkheden 'D' (nog een kaart) of 'H' (stop) \rightarrow status = **GESTOPT**.

De bedoeling is om 21 te halen, in dat geval is de status **GEWONNEN**. Als het totaal meer dan 21 bedraagt is de status **VERLOREN**.

De waarde van **AAS** kan 1 of 11 bedragen, zorg ervoor dat altijd de gunstigste waarde wordt genomen.

Klasse SpeelBlackJack

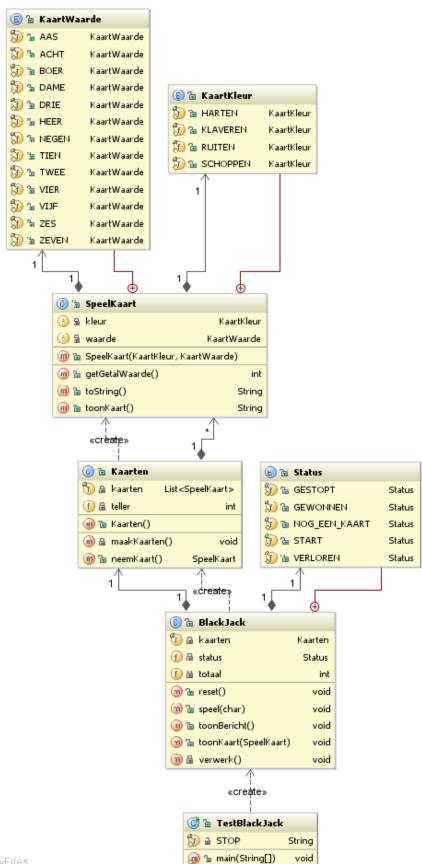
Gebruik deze klasse om de werking van de overige klassen te testen.

```
public class SpeelBlackJack {
    private static final String STOP = "S";
    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        BlackJack blackJack = new BlackJack();
        String keuze;
        System.out.println("BLACKJACK! Probeer 21 te bereiken.");
        do {
           System.out.print("Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): ");
           keuze = scanner.nextLine();
           keuze = keuze.toUpperCase();
           if (!keuze.equals(STOP)) {
               blackJack.speel(keuze.charAt(0));
        } while (!keuze.equals(STOP));
    }
}
```

Mogelijke uitvoer:

```
BLACKJACK! Probeer 21 te bereiken.
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
schoppen 4
klaveren aas
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
harten 7
Jammer: je bent verloren met 22 punten.
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
ruiten heer
schoppen 3
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
klaveren 8
PROFICIAT!
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
harten boer
schoppen 2
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
ruiten boer
Jammer: je bent verloren met 22 punten.
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
harten 6
klaveren dame
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): h
Totaal: 16 punten.
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): d
harten aas
harten heer
PROFICIAT!
Tik in D(Deal), H(Hold) of S(Stop): s
```

Klassendiagram



y yFiles