퍼즐액션 용사님-블랙잭

# 블랙잭 시스템

## 베팅 시스템

* 용사의 생명력을 걸고 내기를 진행합니다.
* 처음에 생명력을 베팅 하게 되고 승리하면 베팅 금액의2배를 받고 패배하면 베팅한 돈을 모두 빼앗깁니다.

## 게임의 룰

### 게임의 개요

* 게임 룰의 기본 바탕은 카드게임 ‘블랙잭’을 따릅니다. ( <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1189378&cid=40942&categoryId=31944>)
* 게임은 딜러(=블랙잭 진행 NPC)와 유저 1:1로 진행됩니다.
* 트럼프 카드 52장(=조커카드 제외)으로 진행됩니다.
* 에이스 카드는 1또는 11로 계산이 가능하고 J, Q, K 카드는 모두 10으로 계산합니다.

### 게임의 승리 판단

1. 유저의 카드의 합이 21이고 딜러의 카드의 합이 21이 아니면 유저는 [승리배너를 띄웁니다.](#_게임_승리_배너) [연속진행 질문창을 띄웁니다.](#_연속진행_질문창)
2. 유저와 딜러의 카드합이 21로 동일하면 [무승부 배너를 띄웁니다.](#_게임_무승부_배너) [연속진행 질문창을 띄웁니다.](#_연속진행_질문창)
3. [유저가 카드 뽑기를 멈추고](#_게임_메인화면) 딜러의 카드합이 21이상이면 승리하고 게임을 종료합니다.
4. [유저가 카드 뽑기를 멈추고](#_게임_메인화면) 유저의 카드합이 딜러보다 높으면 [승리](#_게임_승리_배너) 낮으면 [패배 배너](#_게임_패배_배너)를 띄웁니다. [연속진행 질문창을 띄웁니다.](#_연속진행_질문창)
5. 카드의 합이 21을 넘으면 딜러에 상관없이 무조건 [패배 배너를 띄웁니다.](#_게임_패배_배너) [연속진행 질문창을 띄웁니다.](#_연속진행_질문창)
6. 1~5에 해당사항이 없으면 계속 게임을 진행합니다.

### 게임의 진행

1. 게임을 시작하면 딜러와 유저가 카드를 2장씩 받습니다.
2. 딜러의 숫자의 합이 17이상이 되지 않으면 17이상이 될 때까지 카드를 뽑습니다.
3. 딜러는 자신이 받은 첫번째 카드 1장만을 공개하고 유저는 자신의 카드를 모두 공개합니다.
4. [‘게임의 승리 판단’](#_게임의_승리_판단)을 시작합니다.
5. 유저는 카드를 뽑을지 결정합니다([뽑기 버튼](#_게임_메인화면), [멈추기 버튼](#_게임_메인화면)).
6. 4번으로 돌아갑니다.

### 비고

* 게임의 원활한 진행을 위해 스플릿, 더블다운 같이 카드를 나누거나 배당을 높이거나 하는 복잡한 규칙은 배제했습니다.
* ‘게임의 진행’부분에 의문점이나 문제점이 있다면 언제든 말해주세요.

# UI

* **화면크기는 1280\*720(px)입니다.**

## 게임 화면

### 게임 메인화면

* 게임의 메인 화면입니다.
* 도움말과 설정 버튼은 75\*75(px)입니다.
* 도움말버튼을 누르면 게임의 기본적인 룰을 설명하는 창이 뜹니다. (도움말창 아직 미구상)
* 설정버튼을 누르면 게임의 기본 사운드 시스템을 조정하는 창이 뜹니다. (설정창 아직 미구상)
* 손패의 위치는 화면에 중앙정렬입니다. 유저또는 딜러가 들고 있는 카드의 장수에 따라서 손패 객체의 전체적인 크기가 달라지기 때문에 손패가 추가될때마다 좌측 상단 기준 손패**의** X축, Y축 위치는 계속 변화합니다.
* 뽑기버튼과 멈추기 버튼의 크기는 130\*130(px)입니다.
* 뽑기 버튼의 위치는 좌측 상단 기준 X:400 Y:295 (px) 입니다.
* 멈추기 버튼의 위치는 좌측 상단 기준X:740 Y:295 (px)입니다.



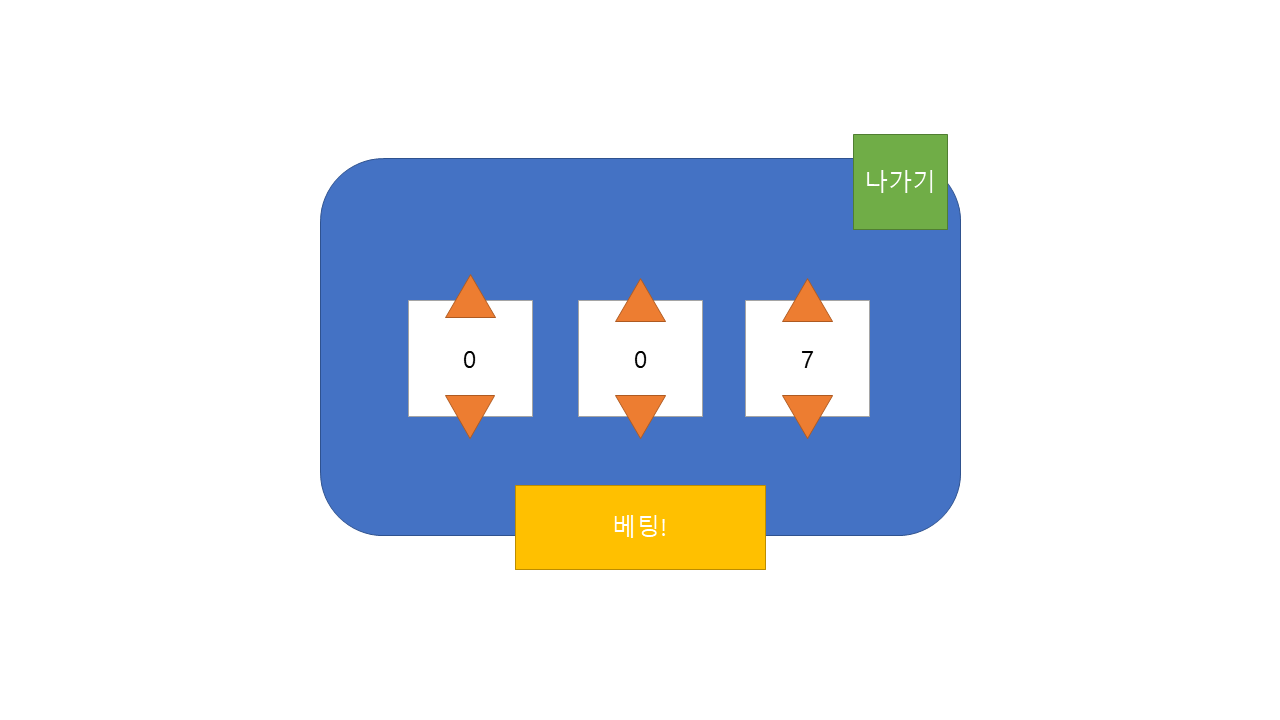
**딜러 손패(좌측), 유저 손패(우측)**

* 딜러와 유저의 손패 배치 예시입니다.
* Y축의 위치는 동일하게 두고 카드끼리 정확히 절반씩(X축으로 90px씩) 겹치게 배치합니다.
* 나중에 뽑은 카드가 위에 배치됩니다.
* 게임의 승부가 결정 나면 [연속진행 질문창](#_연속진행_질문창)을 띄웁니다.

### 게임 선택 화면

* 4가지 게임중 어떤 게임을 플레이 할지 고르는 창입니다.
* 자세한 사항은 게임메인화면.docx 를 참고해 주세요. (아직 미완성)

### 베팅 진행창



* “블랙잭 게임 메인화면” 위에 창으로 띄워줍니다.
* 소지하고 있는 금액을 초과하려 하거나 0원 이하로 금액을 낮추려고 하면 주황색 화살표 GUI를 무채색으로 바꾸고 비활성화 시킵니다.
* 나가기 버튼을 누르면 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.

### 연속진행 질문창



* 게임이 끝나고 계속 게임을 진행할 건지 묻는 창입니다.
* “블랙잭 게임 메인화면” 위에 창으로 띄워줍니다.
* 텍스트 “딴 돈으로 계속 진행?” -> “계속 진행?” 으로 변경.
* ‘네’버튼을 누르면 [베팅 진행창](#_베팅_진행창)을 띄우고 ‘아니요’를 누르면 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.

### 게임 승리 배너

-게임에서 승리하면 중앙에 배너 생성

-화면 정중 중앙에 256\*144짜리 “You Win”라고 써져 있는 아이콘입니다.

### 게임 패배 배너

-게임에서 패배하면 중앙에 배너 생성

- 화면 정중 중앙에 256\*144짜리 “You Lose”라고 써져 있는 모양 아이콘입니다.

### 게임 무승부 배너

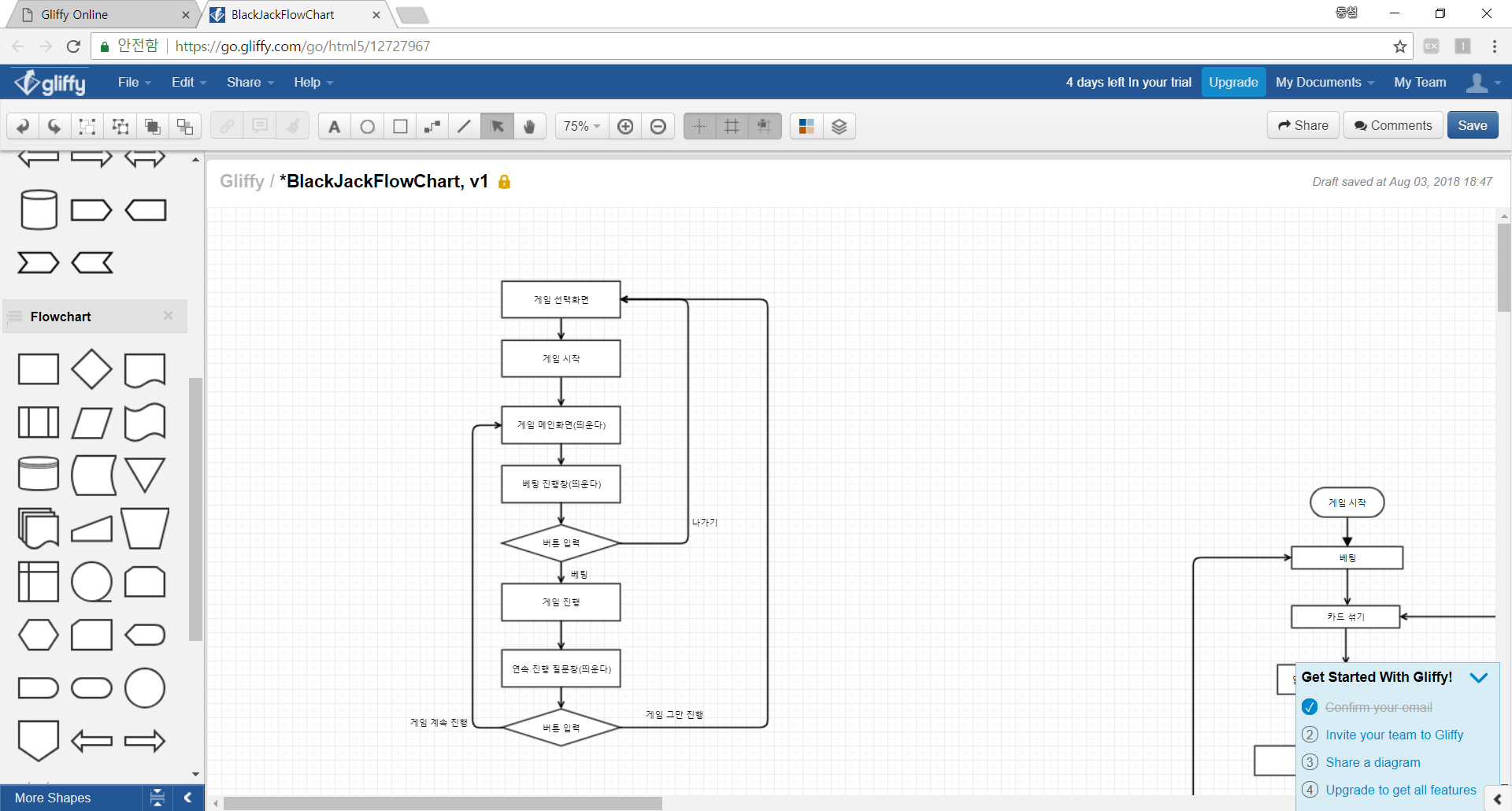
-게임에서 무승부하면 중앙에 배너 생성

- 화면 정중 중앙에 256\*144짜리 “A Draw”라고 써져 있는 모양 아이콘입니다

## 카드 UI

* 카드와 덱 더미의 리소스 크기는 180\*249입니다.

## 게임 UI네비게이션



## 블랙잭 카드 애니메이션

* 카드를 뽑을 때 애니메이션은 직선주행으로 [덱 더미](#_게임_메인화면)에서부터 [손패](#_게임_메인화면)까지 슬라이드 합니다. (0.75초)
* 카드를 뽑을 때 [손패](#_게임_메인화면)는 늘어나는 카드 장수에 맞춰 중앙 정렬을 위해 슬라이드 합니다. (0.5초)

# 해야 할 일

* 프로그래밍할때 1차적으로 쓸 수 있는 리소스 만들어주기