

Model

class	Card	카드 1 장 생성
field	public static final int SIZE_OF_ONT_SUIT	무늬 하나 당 카드의 개수 (13 장)
	private String suit	카드 무늬
	private int rank	카드 등급
method	String getSuit()	카드의 무늬를 반환
	int getRank()	카드의 등급을 반환

class	CardDeck	카드 한 벌 생성
field	private int card_count	덱에 남은 카드 수
	private Card[] deck	카드 덱 배열
method	private void createSuit(String which_suit)	카드 13 장 생성
	private void createDeck()	4 개의 무늬마다 각각 13 장씩 생성하여 카드 한 벌 만들기
	Card newCard()	임의로 새 카드 한 장을 뽑아주기
	boolean moreCards()	덱에 카드가 남아있으면 true, 남아있지 않으면 false 반환

interface	CardPlayerBehavior	Model Interface
method	boolean wantsACard()	카드를 더 받을지 결정함

class	CardPlayer	들고 있는 카드의 상태를 초기화
field	public Card[] hand	들고 있는 카드의 배열
	private int sum	카드 등급의 총합
	private int having_cards_num	들고 있는 카드의 장 수
	private int number_of_ace	ACE 카드의 등급 (1or11)
method	abstract boolean receiveCard (int n, Card c)	카드를 성공적으로 받으면 true, 카드를 받는 데 실패하면 false
	Card[] showHand()	들고 있는 카드를 보여주기(반환)
	int getSumCard()	카드 등급의 총합을 반환
	int getHavingCardNum()	들고 있는 카드의 장 수를 반환
	Card hand(int i)	손에 들고 있는 카드 중 한 장을 반환
	setFresh()	들고 있는 카드의 상태를 초기화

class	Dealer	딜러 클래스
field	private CardDeck deck	들고 있는 카드의 배열
method	dealTo(CardPlayer p)	카드를 받을 수 있는 상태일 때 카드를 주는 메소드
	boolean wantsACard()	들고 있는 카드 등급의 총합이 16 이하일 경우 true, 16 을 초과할 경우 false
	boolean receiveCard(int n, Card c)	카드를 성공적으로 받으면 true, 카드를 받는 데 실패하면 false
	String showHand()	들고 있는 카드를 보여주기
	int getFirstNum()	가려진 딜러의 첫번째 카드 등급 반환
	String getResult(Visitor other)	게임 결과 판정

class	Visitor	손님 클래스
field	private int chip	칩 개수
method	boolean wantsACard()	들고 있는 카드 등급의 총합이 21 이하일 경우 true, 21 을 초과할 경우 false
	String showHand()	들고 있는 카드를 보여주기
	setChip(int n)	손님의 칩 개수 세기
	getChip()	손님이 보유한 칩의 개수를 반환

View

class	GameFrame	블랙잭 게임이 진행되는 창 프레임 생성, 패널 끼우기
field	private Dealer dealer	딜러 객체
	private Visitor visitor	손님 객체
	private GameButton[][] button	게임 플레이 버튼 객체
	private JLabel[][] dealer_deck	딜러 텍
	private JLabel[][] player_deck	손님 텍
	private Card[] card	카드 배열
	private JLabel label1, label2, welcome_label	JLabel 객체
	private boolean getResult	게임의 승패 판정(결과 도출) 여부를 판단
method	update()	게임 진행 상황에 따라 프레임의 상태를 갱신
	setResult()	게임 결과를 프레임에 출력하여 나타내기
	boolean getResult()	게임의 승패 결과가 도출되면 true, 도출되지 않으면 false

Controller

class	GameButton	게임 플레이 버튼 – View 초기화
field	private Dealer dealer	딜러(model) 객체
	private Visitor visitor	손님(model) 객체
	private GameFrame view	프레임(view) 객체
method	actionPerformed(ActionEvent e)	각 버튼마다 정해진 이벤트를 수행함