

```
1  #define MAX_PLAYER_NAME 8
2  #define MAX_PLAYERS 4
3  #include "list.h"
4
5  // Tipo de jogador: Entidade Artificial, Humano, Vazio
6  typedef enum {EA, HU, VA} Type;
7
8  // Estado do jogador: waiting, blackjack, busted, stand'ed', surrender
9  typedef enum {WW, BJ, BU, ST, SU} Status;
10
11 // Addplayer: OK (sem erro), OUT: o utilizador clicou fora da área dos jogador
12 // es
13 // NOTEEMPTY: o utilizador clicou num jogador que ainda está a jogar
14 typedef enum {OK, OUT, NOTEEMPTY} AddPlayerError;
15
16 // Codificação das ações das EAs:
17 // hit, stand, surrender, double->hit, double->stand
18 typedef enum {H='H', S='S', R='R', D='D', E='E'} Move;
19
20 typedef struct Card {
21     int suit;
22     int id;
23 } Card;
24
25 typedef struct Stack {
26     Card *card;
27     struct Stack *next;
28     struct Stack *prev;
29 } Stack;
30
31 typedef struct Player {
32     Type type;
33     char name[MAX_PLAYER_NAME+1];
34     bool ingame;
35     bool playing;
36     Status status;
37     int money;
38     int bet;
39     int orig_bet;
40     Stack *cards;
41     int num_cards;
42     int points;
43     int wins;
44     int losses;
45     int ties;
46     // guarda a contagem das cartas para o hi-lo
47     // (apenas usada se o jogador for EA)
48     int count;
49 } Player;
50
51 typedef struct Config {
52     int num_decks;
53     int num_players;
54     int player_type[MAX_PLAYERS];
55     char player_names[MAX_PLAYERS][MAX_PLAYER_NAME+1];
56     int money[MAX_PLAYERS];
57     int bets[MAX_PLAYERS];
58 } Config;
59
60 typedef struct Megadeck {
61     int cards_left;
62     const int num_decks;
63     List *deck;
64     // guarda a contagem das cartas numa ronda apenas para o hi-lo das EAs
65     int round_count;
66 } Megadeck;
67
68 typedef struct Strategy {
69     Move **hard;
70     Move **soft;
```

```
70 } Strategy;
```