

MANUAL DE USUARIO

Víctor Coello Casado

Joan Soler Company

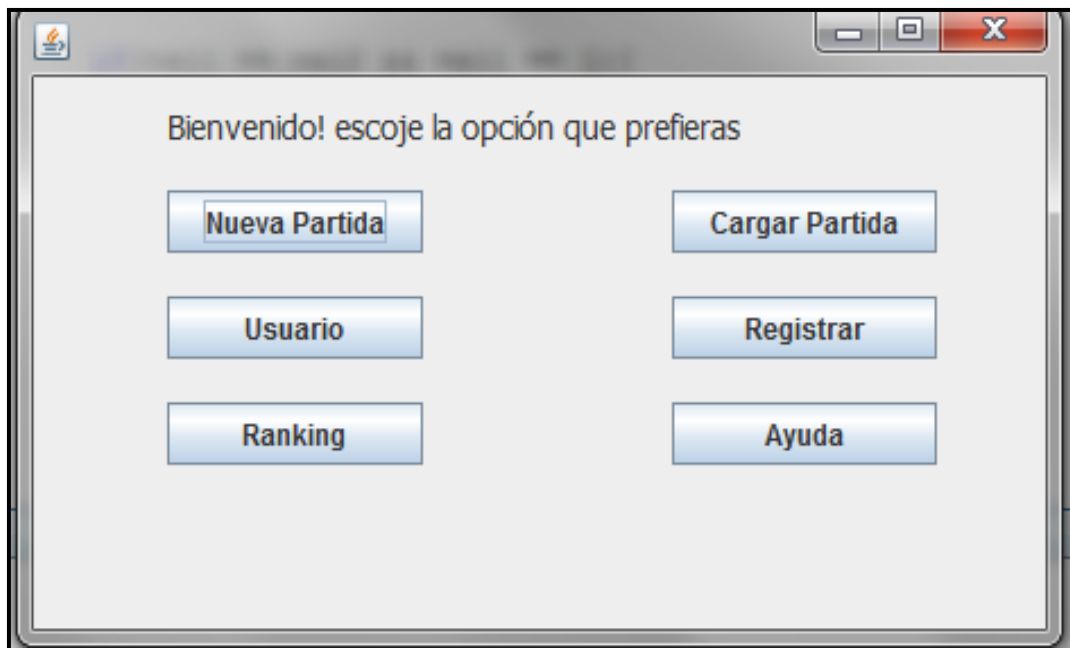
Guillem Sola Blasi

Grupo 8.2: Blackjack

Índice

PANTALLA PRINCIPAL:	3
PANTALLA SELECCIÓN DE JUGADORES:	4
PANTALLA CONFIGURACIÓN DE JUGADORES:	5
PANTALLA CONFIGURACIÓN PARTIDA:	6
PANTALLA PARTIDA:.....	7
PANTALLA ABANDONAR PARTIDA:	10
PANTALLA GAME OVER:	11
PANTALLA GUARDAR PARTIDA:	11
PANTALLA IDENTIFICAR USUARIO:.....	12
PANTALLA RANKING:.....	12
PANTALLA ALTA DE NUEVO USUARIO:	13
PANTALLA CARGAR PARTIDA:	13
PANTALLA ESTADISTICAS Y ACHIEVEMENTS:.....	14
PANTALLA USUARIO:.....	14
PANTALLA VALIDACION JUGADORES:	15
ANEXO	17
ANEXO 2	19

PANTALLA PRINCIPAL:



Esta es la primera pantalla que encontramos al ejecutar el programa. En ella encontramos las diferentes opciones; Nueva Partida, Cargar Partida, Usuario, Registrar, Ranking y Ayuda.

Con la primera opción, **Nueva Partida** creamos una nueva partida de BlackJack y vamos a la pantalla Selección de jugadores.

Cargar Partida nos permite cargar una partida previamente guardada y restaurarla como en el estado en que se guardó. Nos lleva a la pantalla Cargar Partida.

La opción **Usuario** nos lleva a la pantalla de identificación de usuario donde o bien introducimos un usuario ya existente o bien registramos un nuevo. Posteriormente, una vez identificado accedemos a la pantalla usuario que nos permite modificar la contraseña y seguidamente veremos sus estadísticas y achievements.

Registrar usuario nos lleva a la pantalla de alta de nuevo usuario donde podremos dar de alta un nuevo usuario en el sistema.

Ranking nos muestra la pantalla de ranking con las mejores puntuaciones de los jugadores registrados en el juego.

Finalmente **Ayuda** nos muestra el manual de usuario.

PANTALLA SELECCIÓN DE JUGADORES:

Selección de jugadores

Número de jugadores
7

Jugador 1: Invitado
Jugador 2: Humano
Jugador 3: Máquina (Facil, Medio, Difícil, humano)
Jugador 4: Humano
Jugador 5: Humano
Jugador 6: Humano

Aceptar

Hemos elegido empezar una nueva partida. Ahora debemos elegir el número de jugadores que van a poder jugar. Seguidamente, para cada jugador deberemos escoger si queremos que sea un usuario registrado (Humano), un usuario invitado (Invitado) o que juegue un usuario controlado por la máquina (Máquina). Además si elegimos Máquina podremos elegir el nivel de juego de esta (estrategia). Una vez hayamos seleccionado los jugadores, pulsamos *Aceptar* y vamos a la pantalla configuración de jugadores donde debemos cargar los usuarios que sean Humanos.

Número de jugadores: En este desplegable debemos indicar el número de jugadores que van a jugar en la partida.

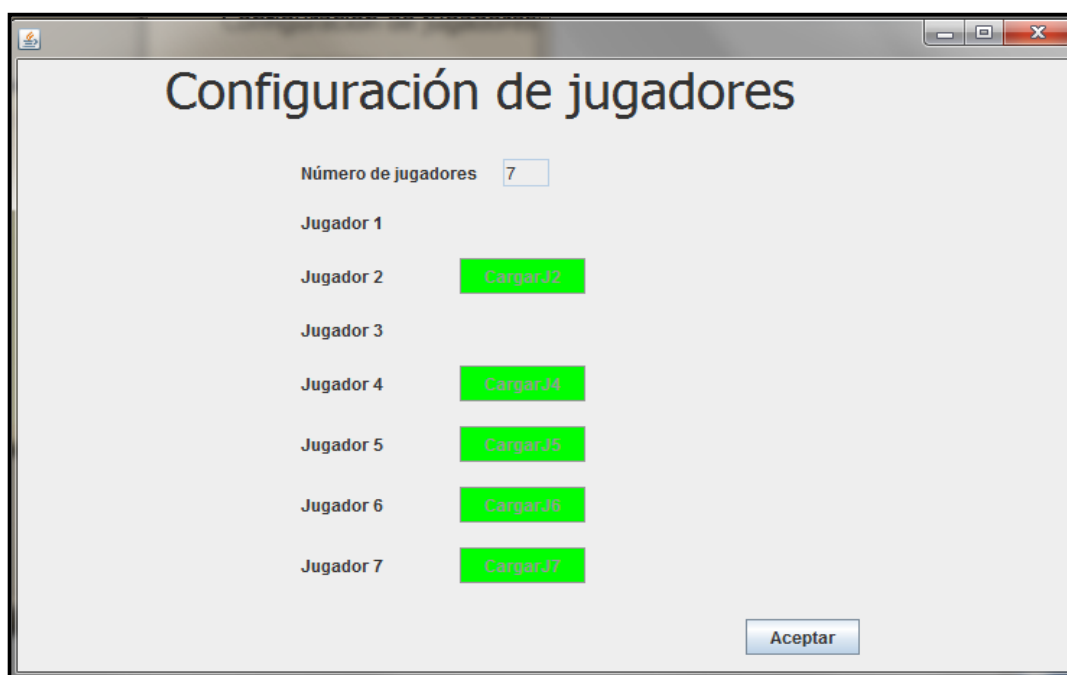
Jugador X: Para cada jugador debemos seleccionar en el desplegable el modo en que queremos que juegue; Invitado, Humano y Máquina. Si es máquina elegimos también el nivel de juego de esta.

PANTALLA CONFIGURACIÓN DE JUGADORES:



The screenshot shows a window titled "Configuración de jugadores" with a standard Windows title bar. Inside, there is a label "Número de jugadores" followed by a text box containing the number "7". Below this, there are seven rows, each labeled "Jugador" followed by a number from 1 to 7. To the right of each label is a button labeled "Cargar" followed by the player number (e.g., "CargarJ2", "CargarJ4", etc.). At the bottom right of the window is a button labeled "Aceptar".

En **configuración de jugadores** debemos cargar los usuarios Humanos. Para cada uno debemos *loguearnos*¹. Una vez *logueado* el usuario se desactiva su botón correspondiente y se pondrá de color verde. (Ver ejemplo de abajo). Debemos realizar esta operación para cada jugador Humano. Una vez estén todos cargados se activará el botón Aceptar que nos llevará a la pantalla de la Configuración de Partida.



This screenshot shows the same "Configuración de jugadores" window, but in a state where all seven "Cargar" buttons (CargarJ2 through CargarJ7) are highlighted in green, indicating that the users have been successfully loaded. The "Número de jugadores" text box still shows "7", and the "Aceptar" button remains at the bottom right.

¹ Loguearse: Identificarnos en el sistema con el nombre y la contraseña

PANTALLA CONFIGURACIÓN PARTIDA:



Configuración Partida

Apuesta Minima

Apuesta Maxima

Ten en cuenta que los jugadores empiezan con 1000 fichas

Jugar

En esta pantalla debemos configurar los parámetros de la partida. Deberemos introducir dos valores, uno para la apuesta mínima y otro para la apuesta máxima. Apuesta Mínima debe ser menor que Apuesta Máxima. Finalmente pulsamos el botón *Jugar* y ya podremos empezar la partida de BlackJack.

PANTALLA PARTIDA:

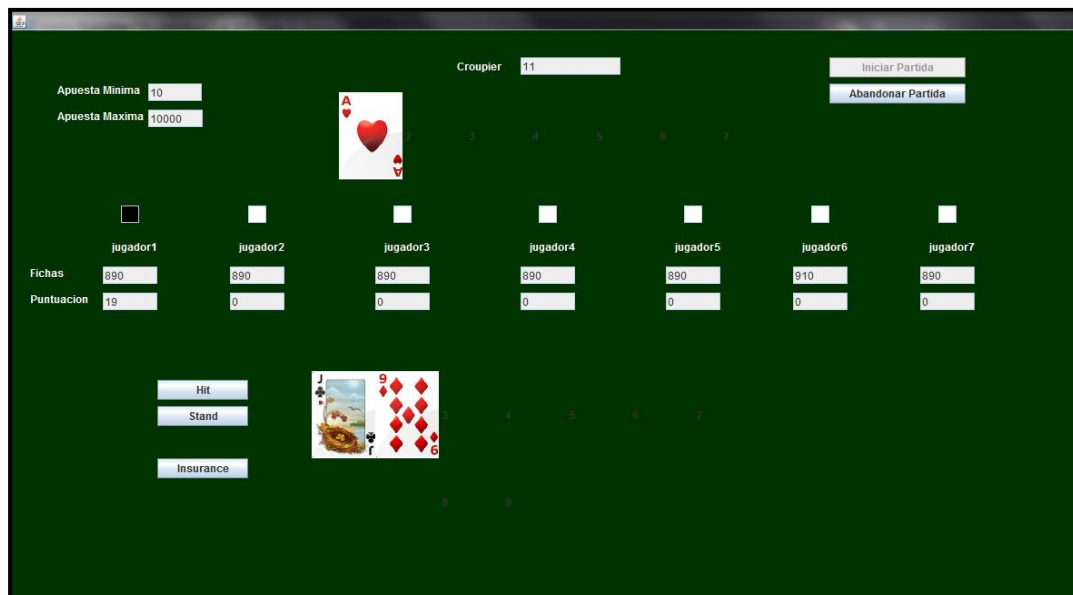
Apuestas Iniciales

The screenshot displays the main game interface for Blackjack. At the top, there's a 'Croupier' label with an empty input field. To the right are two buttons: 'Iniciar Partida' and 'Abandonar Partida'. On the left, 'Apuesta Minima' is set to 10 and 'Apuesta Maxima' is set to 10000. Below these are seven player positions, each with a small square icon above the name (jugador1 to jugador7). Under each name are two input fields: 'Fichas' (chips) and 'Puntuacion' (score). The 'Fichas' field for all players is set to 1000, and the 'Puntuacion' field is set to 0. At the bottom right, there's an 'Apuesta' input field and an 'Apostar' button. The background is dark green with numbers 1 through 9 scattered across it.

La pantalla partida es la pantalla principal donde se desarrolla el juego del BlackJack.

Para **iniciar una partida** debemos pulsar el botón Iniciar Partida. Seguidamente debemos proceder hacer la apuestas iniciales para cada jugador. Para hacer la **apuesta inicial** introducimos un valor (entre apuestaMin y apuestaMax) en el cuadro de apuesta y pulsamos el botón apostar. **El cuadro negro indica que jugador tiene el turno.** Una vez hayan apostado todos los jugadores empieza el juego para el primer jugador.

Turno de los Jugadores



Se reparten dos cartas para cada jugador y una para el Croupier. Solamente son visibles las cartas del jugador que tiene el turno. Jugará cada jugador hasta finalizar su mano. Las posibles opciones del jugador en una mano son Stand, Hit, Double, Insurance y Split. La mano finaliza cuando el jugador se planta (Stand), tiene 21 (BlackJack) o se ha pasado de 21.

Cuando no hay más posibilidades que **Stand** el jugador deberá pulsar dicho botón para terminar su mano.

Stand: Plantarse. Se termina la mano del jugador.

Hit: Pedir una carta.

El jugador tiene una mano con una puntuación de 9,10 o 11:

Double: Se dobla la apuesta y se le da una sola carta más al jugador.

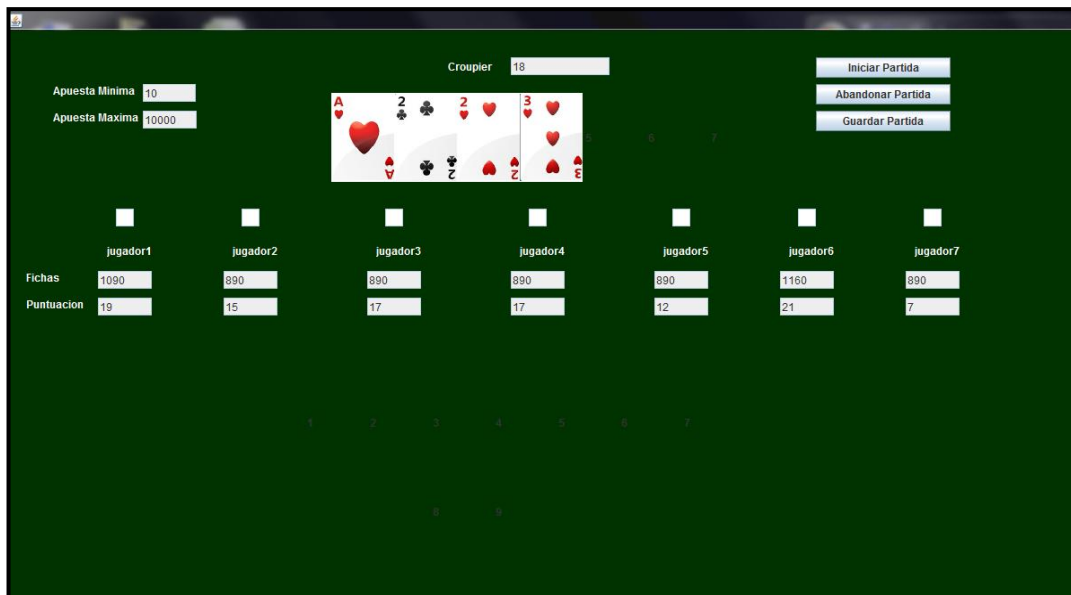
El Croupier tiene un As:

Insurance: Se aumenta la apuesta la mitad de la apuesta inicial, y en caso de que el Croupier tenga BlackJack se cobra el doble de esta apuesta. Después de hacer Insurance podemos seguir jugando la mano.

El jugador tiene dos cartas de igual puntuación:

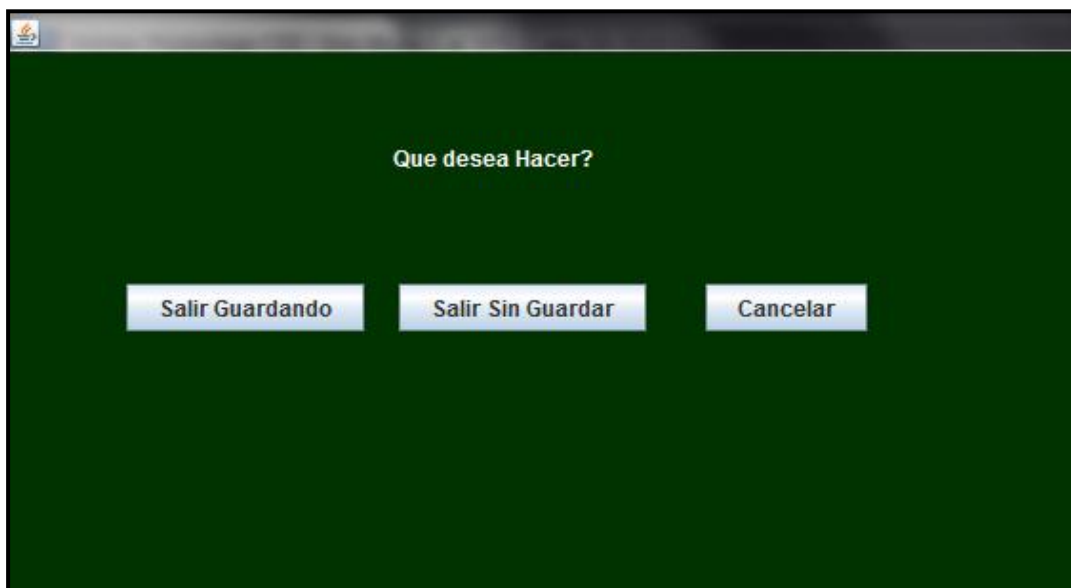
Split: Se abren dos manos. Una con cada carta de la iniciales.

Turno del Croupier



Una vez hayan jugado todos los jugadores, el croupier se dará cartas hasta alcanzar por lo menos 17 puntos. Una vez termina el croupier de jugar, automáticamente hace los pagos de las manos de los jugadores en función de si han ganado o perdido respecto al Croupier. Finalmente si deseamos volver a jugar, volvemos a pulsar *Iniciar Partida*.

PANTALLA ABANDONAR PARTIDA:



Al pulsar el botón Abandonar Partida en la Pantalla Partida nos va aparecer esta pantalla.

Salir guardando guardará el estado de la partida en el que se encontraba. Va a la Pantalla Guardar Partida.

Salir Sin Guardar saldrá de la partida sin guardar y actualizará el ranking y las estadísticas.

Cancelar. Vuelve a la pantalla Partida.

PANTALLA GUARDAR PARTIDA:

The screenshot shows a simple graphical user interface for saving a game. It features a light gray background. At the top left, there is a small icon. In the center, the word "Nombre" is displayed next to a white rectangular text input field. Below the input field, there are two blue buttons with white text: "Guardar" on the left and "Cancelar" on the right.

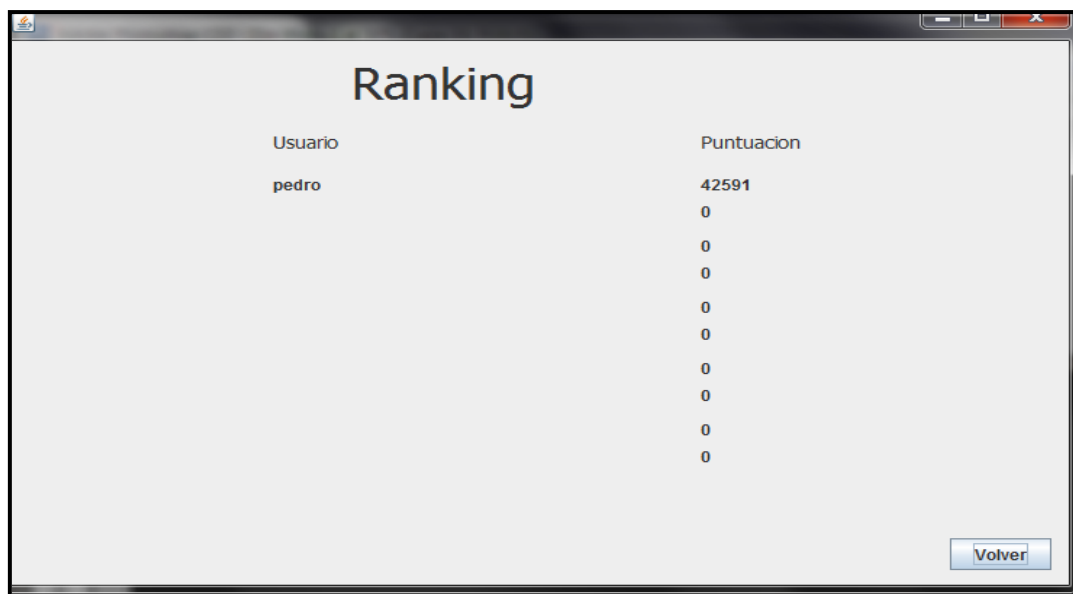
Debemos introducir el nombre con el cual queremos que se guarde la partida y pulsar *Guardar*. Volveremos a la Pantalla Principal. Si pulsamos *Cancelar* volvemos a la Pantalla Partida.

PANTALLA GAME OVER:



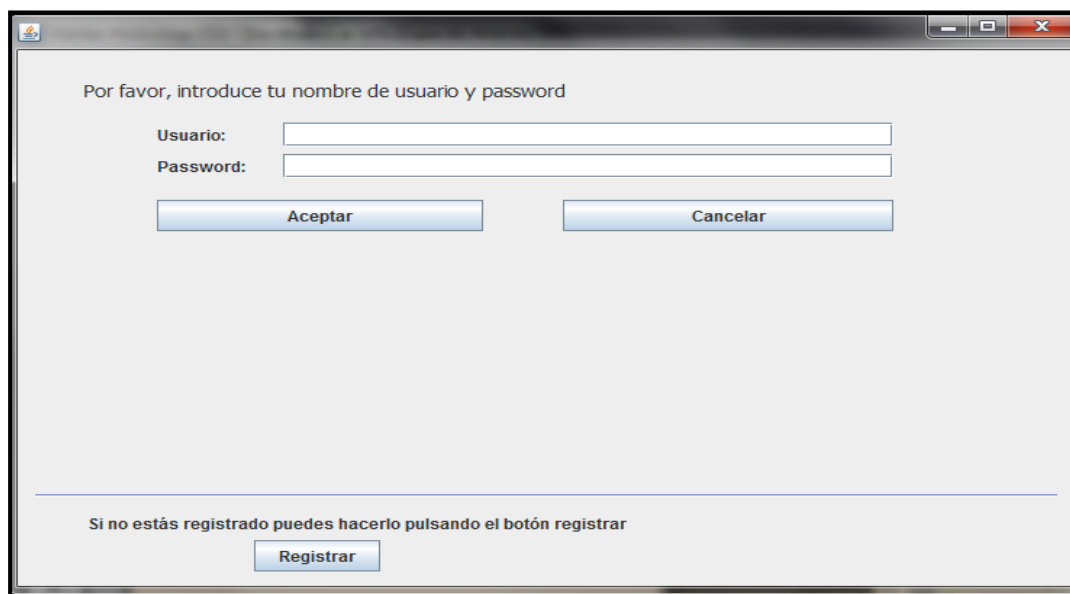
Esta pantalla se activará en el momento que todos los jugadores se hayan quedado sin fichas. Pulsamos *Salir* y vamos a la Pantalla Principal, se actualizarán ranking y estadísticas.

PANTALLA RANKING:



Pantalla Ranking muestra los 10 jugadores con mejor puntuación. Pulsamos *Volver* para ir a la Pantalla Principal.

PANTALLA IDENTIFICAR USUARIO:



Por favor, introduce tu nombre de usuario y password

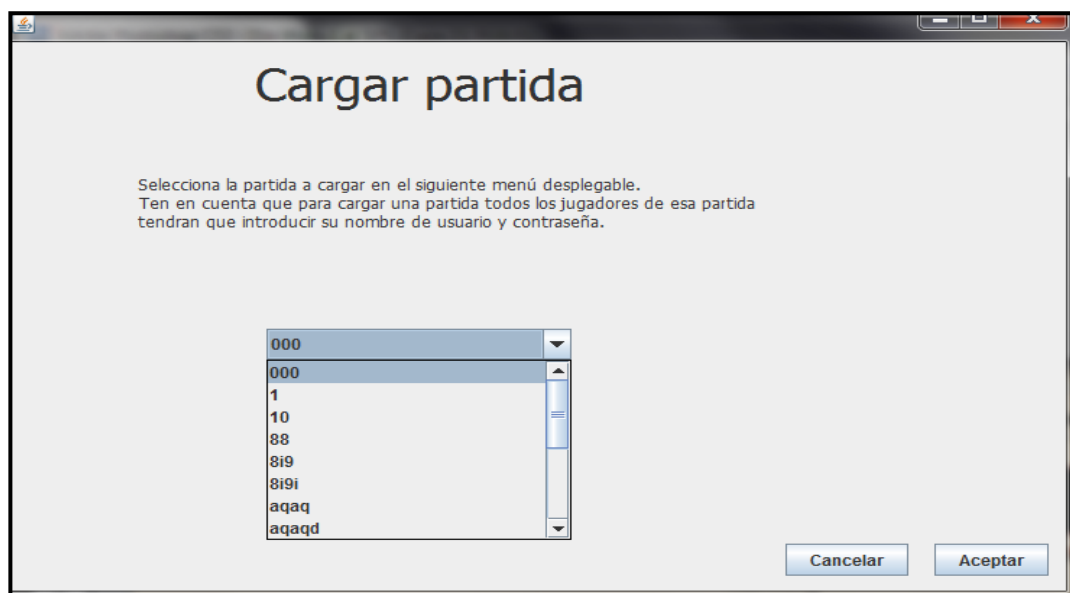
Usuario:

Password:

Si no estás registrado puedes hacerlo pulsando el botón registrar

Pantalla Identificar Usuario *loguea* un usuario existente. En caso de ser un nuevo usuario puedes pulsar *Registrar* para crear un usuario nuevo.

PANTALLA CARGAR PARTIDA:



Cargar partida

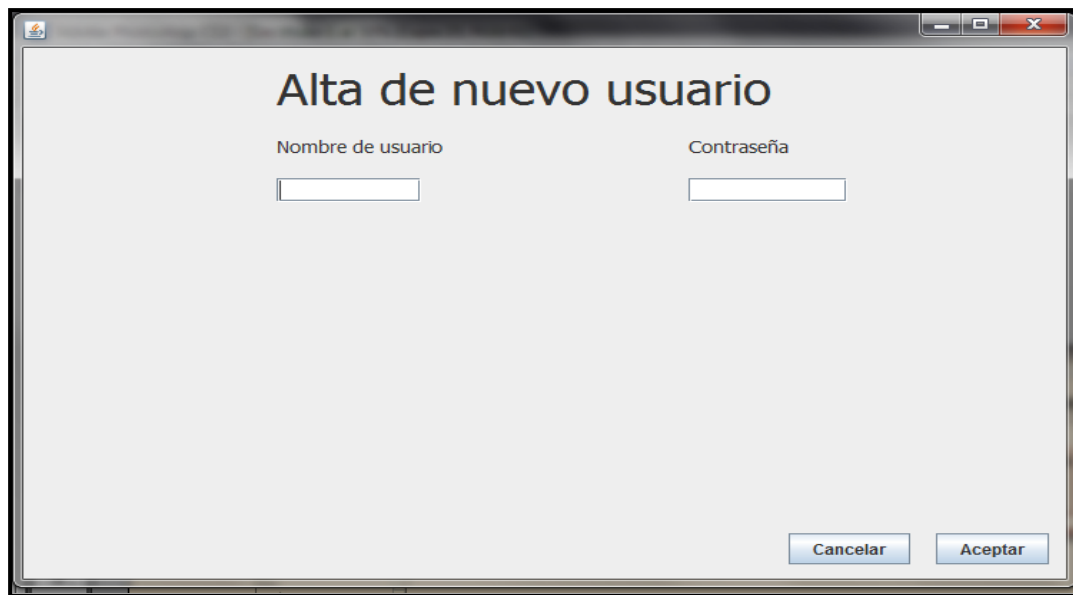
Selecciona la partida a cargar en el siguiente menú desplegable.
Ten en cuenta que para cargar una partida todos los jugadores de esa partida tendran que introducir su nombre de usuario y contraseña.

▼

- 000 ▲
- 1
- 10
- 88
- 8i9
- 8i9i
- aqaq
- aqaqd

Cargar Partida permite cargar las partidas previamente guardadas. Elegimos la partida que queramos cargar del desplegable y pulsamos *Aceptar*. Si pulsamos *Cancelar* volvemos a la Pantalla Principal.

PANTALLA ALTA DE NUEVO USUARIO:



Alta de nuevo usuario

Nombre de usuario

Contraseña

Cancelar Aceptar

Alta de Nuevo Usuario da de alta un usuario en el sistema. Debemos introducir un nombre en la casilla Nombre de usuario y una contraseña en la casilla contraseña y pulsar *Aceptar*.

PANTALLA USUARIO:



Usuario

Usuario: enric

Contraseña actual: ameller

Contraseña nueva: ameller

Cancelar Aceptar

Pantalla Usuario nos muestra la contraseña actual y nos da la posibilidad de cambiarla por otra. Para modificar la contraseña rellenamos el campo contraseña nueva y pulsamos *Aceptar*. Si pulsamos *Cancelar* volvemos a la Pantalla Principal.

PANTALLA ESTADISTICAS Y ACHIEVEMENTS:

Estadísticas y Achievements	
Partidas Ganadas	20
Partidas Perdidas	25
Partidas Jugadas	48
Puntuacion Media	-5220
Numero Blackjacks	5
Numero Empates	3
Numero Splits	0
Apuestas dobladas	5
Seguros Utilizados	0
Maximo numero fichas	2500
Primer Blackjack	Green
Primera Mano Ganada	Green
Empate a Blackjack	Red
15 Manos Ganadas	Green
15 Blackjacks	Red
Ganar con menos de 14	Green
Perder con 20	Green
Doble Split	Red
All In	Green
Todos los Achievements	Red

Nombre de Usuario: enric

Volver

Esta pantalla nos muestra las **Estadísticas y Achievements** del usuario. En la columna de achievements, si se tiene uno, saldrá en verde, de otro modo, saldrá en rojo. Para acceder a esta pantalla debemos pulsar el botón Usuario en la Pantalla Principal y *loguearnos*. El botón de volver nos trae de vuelta a la Pantalla Principal.

PANTALLA VALIDACION JUGADORES:

Validacion Jugadores

Jugador1

Jugador2

Jugador3

Jugador4

tonto

Validar

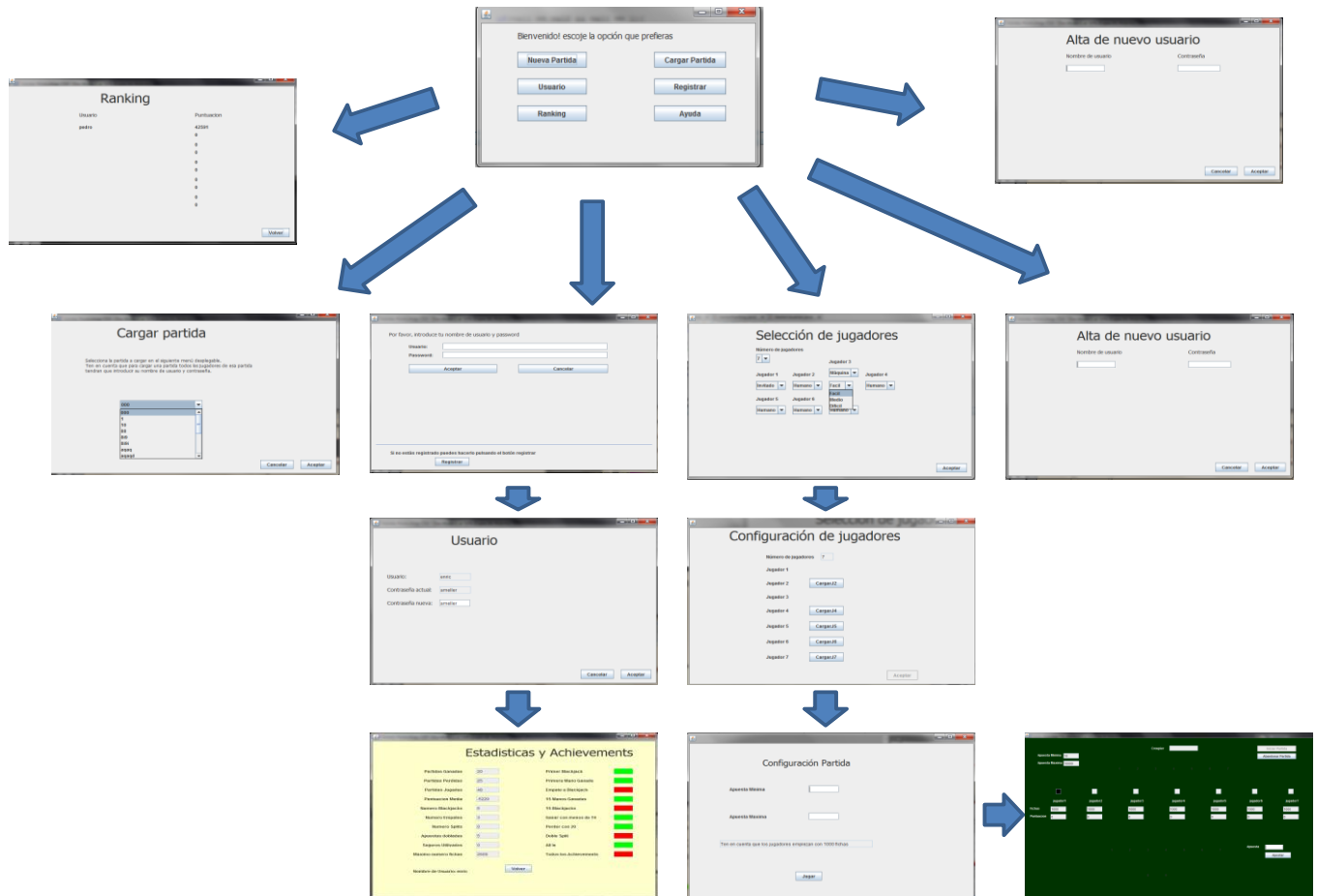
Jugar

Al cargar una partida nos aparecerá esta pantalla. De igual modo que en Configuración de jugadores deberemos *loguearnos* para cada uno de los jugadores Humanos que forman parte de la partida. Una vez *logueados* todos los humanos que participaran en la partida (su botón

de validar se pondrá en naranja) se activará el botón jugar y pasaremos a la Pantalla Partida con la partida en el estado en que se guardó.



TRANSICIONES DE PANTALLAS:



ANEXO

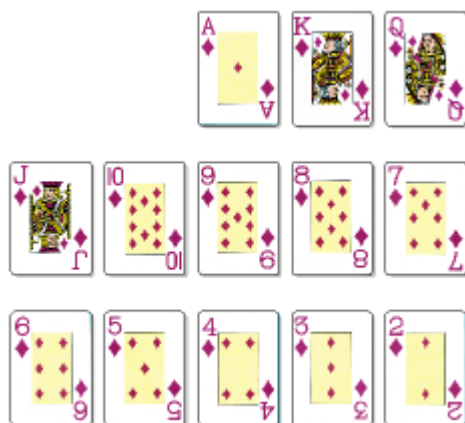
Reglas del Black Jack

Reglas del casino de Barcelona. Más información:

<http://www.casino-barcelona.com>

QUÉ HAY QUE SABER

- En el Black-Jack cada jugador juega contra la Banca.
- El Black-Jack se juega con la baraja de cartas inglesas. El valor de todas las cartas, ordenadas de mayor a menor, es:



- Cada carta vale su valor numérico, a excepción de las figuras (J, Q, K) que valen diez puntos y del As, que vale un punto u once puntos, según convenga al jugador.

COMO SE JUEGA

- El objetivo del juego es alcanzar veintiún puntos, o la puntuación más próxima para superar a la Banca sin pasarse. La mejor combinación se consigue con un Black-Jack. Es decir, con un As y una figura, o con un As y un 10, que deberán obtenerse con las dos primeras cartas.
- En primer lugar cada jugador hace la apuesta en su casilla. Efectuadas todas ellas, el Croupier dice “**no va más**”. A continuación reparte dos cartas descubiertas a cada jugador y una para la Banca, también descubierta. Los jugadores podrán pedir cartas hasta conseguir veintiún puntos o hasta que decidan plantarse. Si se pasan de veintiuno, pierden, y el Croupier retirará sus apuestas. A continuación el Croupier se dará cartas, debiendo pedir carta obligatoriamente si tiene dieciséis puntos o menos, y plantarse si tiene diecisiete puntos o más.

TIPOS DE APUESTA

- Una vez que el Croupier reparte las cartas se pueden dar las siguientes opciones:

Doblar:

Cuando el jugador suma nueve, diez u once puntos con las dos primeras cartas, tiene derecho a doblar su apuesta, y recibirá únicamente una carta más. (Doblar supone aumentar la apuesta inicial al doble).

Split (Abrir o hacer dos juegos):

Si el jugador recibe dos cartas de igual valor puede jugar con cada una de ellas independientemente, como si se tratara de dos partidas a la vez. Para ello, deberá realizar una apuesta igual a la inicial para el segundo juego. Pero si las cartas que se abren son dos Ases, sólo se recibe una carta para cada juego. Cuando hay juegos abiertos no se puede hacer Black-Jack, se consideraría veintiuno.

Insurance (Seguro):

Si el Croupier se reparte la primera carta y resulta que es un As los jugadores pueden asegurarse contra un posible Black-Jack de la Banca; para ello colocan en la línea de **Seguro** una cantidad que será como máximo la mitad de la apuesta inicial. Si el Croupier hace Black-Jack, pagará el doble (2x1) de lo que cada jugador haya apostado en el **Seguro**. Si saca cualquier otra carta retirará todo lo jugado en el **Seguro**, y seguirá dándose cartas.

ANEXO 2

Jugadores Controlados Por La Máquina:

Para poder programar el comportamiento de los jugadores controlados por la maquina, hemos definido unos ficheros de estrategias, necesarios para el funcionamiento del programa. Por si algún administrador de nuestro programa está interesado en modificar estas estrategias, explicamos un poco la sintaxis de dichos ficheros.

```
:global
pCroup :: int
pCroup <- 0.
pTeva :: int
pTeva <- 0.
elegir :: int
elegir <- 0.

:main
pTeva < 17 :- elegir <- 0.
(pTeva > 16) :- elegir <- 2.
```

Se deberán definir dos módulos con la sintaxis que se ve en el ejemplo anterior. En el modulo :global, se definen las variables globales que usará el programa. Todo modulo debe llevar : antes de su nombre. Para declarar variables se hace como se ve en el global del ejemplo. Para asignaciones, también lo podemos ver en el global (variable <- valor.). Es importante no dejarse ningún punto, y no poner caracteres no deseados, ya que si no, el programa no aceptará el fichero.

En el main, definimos las reglas. La sintaxis de las reglas es la siguiente:

condicion1 (/ \, \) ... condiciónN :- valor retornado

En este caso, sabemos que si nuestra puntuación es menor a 17, se nos retorna un entero, que vale cero. En nuestro caso, interpretamos un cero como la acción, pedir carta. Si tenemos más de 16, se nos retornará 2, lo cual interpretamos como plantarse. En otra estrategia también miramos el valor de la puntuación del croupier, usando la variable pCroup. Se pueden definir más de una condición enlazándolas con ands o ors (/ \, \).

Para modificar el comportamiento de un nivel de máquina, de los tres existentes, solo se tiene que modificar su fichero .txt correspondiente, con mucho cuidado de seguir la sintaxis indicada anteriormente. Estos ficheros .txt están incluidos en el .jar del programa. Para modificarlos solo se tiene que abrir el .jar con algún programa del estilo WinRAR, entrar en el subdirectorio Estrategias, abrir uno de estos ficheros con un editor, modificarlo a vuestro gusto y guardar los cambios.