Аверьянова Рената, Кукшинов Дмитрий Блэкджек. Проект Рудате

Наш проект — игра Блэкджек, написанная с помощью библиотеки рудате. Игра дает возможность сыграть в блэкджек с дилером без каких-либо других игроков.

Классы определены под окна программы, кнопки и другие важные объекты. Первый класс - StartScreen, собственно, начальный экран. Единственная функция, кроме инициализации здесь — click, которая считывает координаты и, в зависимости от результата, запускает различные окна. В целом на главном экране расположены 4 кнопки: основная для игры, правила, статистика и управление звуком. Если мы нажмем на "Играть", то запускается класс Маіп, в котором создается визуальная часть основного экрана, т. е. фон и кнопки через ВuttonsOnMain.

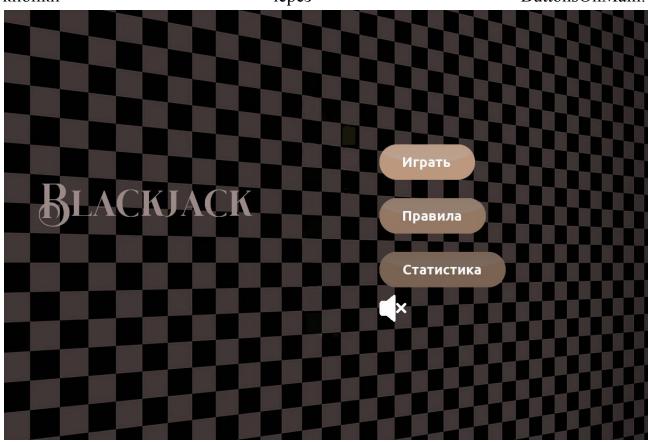


рис.1 Главный экран

Для начала игры нужно обязательно сделать ставку, поэтому в функции the_mainest() с основным running'ом осуществлена работа с фишками: их передвижение и т. д. Остальные кнопки — кнопки игры. При нажатии deal происходит первая раздача карт (класс Card). При инициализации каждой карте задается скорость или направление, по которому должна "лететь" карта, чтобы оказаться на нужном участке игрового стола. Наблюдение за тем, долетела ли

карта до нужного места, происходит в функции update: на начальном этапе нужные координаты были заданы вручную, при дальнейшей игре они рассчитываются в зависимости от количества карт у игрока или дилера. После того, как первые карты выданы, запускается одна из трех функций: hit (выдача карт игроку), stand (выдача карт дилеру) или double (удвоение ставки и выдачу карты игроку), смотря какая кнопка была нажата. После выдачи каждой карты функция change: карта "переворачивается", перерассчитываются и комбинация очков дилера и игрока проверятся по нескольким условиям. Если одно из них удовлетворяется, то игра и заканчивается и запускается необходимая функция класса Game. Этот класс состоит из 3 функций — 3 вариантов результата игры. Чтобы снова начать игру нужно сделать ставку и нажать на deal. Чтобы вернуться на главный экран, нужно нажать на кнопку в левом верхнем углу, которая также есть и в других окнах.

Следующее окно — Правила. Представлено единственным классом Rules с одной функцией, демонстрирующей изображение с правилами. Последнее окно — Статистика. В нём можно узнать, сколько денег было заработано и проиграно, а также сколько игр и с каким результатом было сыграно. Сбор и сохранение данные осуществлено с помощью библиотеки pickle. (...)

Есть множество аспектов, которые следовало бы исправить или добавить. Например, можно было бы сделать обучающую игру в дополнение или вместо правил; реализовать другие правила блэкджека, например, утроение или страховку.