

21

Nesta versão simplificada do jogo de cartas BlackJack, há um jogador e a casa. O jogador recebe uma mão inicial com duas cartas e o objetivo é alcançar um total de pontos o mais próximo possível de 21, sem ultrapassá-lo. Se o jogador ultrapassar 21 pontos, ele perde automaticamente.

Após receber as duas cartas iniciais, o jogador tem a opção de solicitar mais cartas (chamadas de "hit") para tentar melhorar sua mão. O jogador pode pedir quantas cartas desejar, porém, deve ter cuidado para não ultrapassar 21 pontos.

Quando o jogador decide parar de pedir cartas (chamado de "stand"), é a vez da casa jogar. A casa deve continuar tirando cartas até atingir um total de pontos igual ou superior a 17. Se a casa ultrapassar 21 pontos, o jogador vence. Caso contrário, a mão do jogador e a mão da casa são comparadas para determinar o vencedor.

Se o jogador tiver uma mão com mais pontos do que a casa, sem ultrapassar 21 pontos, o jogador vence. Se a casa tiver uma mão com mais pontos ou se ambos tiverem o mesmo número de pontos, a casa vence.

Essa versão simplificada do BlackJack permite ao jogador experimentar a emoção do jogo, tentando obter uma mão o mais próximo possível de 21 pontos, enquanto enfrenta o desafio de decidir quando parar de pedir cartas e arriscar o resultado final.

Requisitos Funcionais

- Registrar jogador
- Iniciar jogo
- Jogador faz a jogada
- Casa faz a jogada
- Finalizar jogo

Nome	Registrar jogador
Resumo	O sistema deve registrar o nome do jogador antes de iniciar o jogo
Entrada	- Nome do jogador
Saídas	1. O sistema mostra uma mensagem de boas vindas 2. O sistema mostra um menu para iniciar um novo jogo

Passos	Métodos	Responsável
Registrar jogador	registrar_jogador(nome)	21
Criar jogador	__init__(nome)	Jogador

Nome	Iniciar jogo
Resumo	O sistema permite que o jogo inicie, dando cartas ao jogador
Entrada	- Aposta (pedido de uma carta)
Saída	1.O sistema recebe a aposta 2. Revolver las cartas 3. O sistema dá duas cartas para o jogador 4. O sistema permite que o jogador realize outra jogada ou pare

Passos	Métodos	Responsável
Iniciar jogo	Iniciar_jogo(aposta)	21
Embaralhar cartas	embaralhar()	Baralho
Distribuir cartas	distribuir_cartas(cartas)	Baralho
Criar mão	__init__(cartas)	Mão

Nome	Jogador faz a jogada
Resumo	Sistema permite que o jogador faça uma jogada
Entrada	- Tipo de jogada (pedir carta ou parar)
Saída	1. O sistema pede que o jogador selecione um tipo de jogada 2. Se o jogador pede uma carta 2.1 O sistema dá uma carta para a mão do jogador 2.2 Se o valor da mão do jogador é maior que 21 2.2.1 O requisito de finalizar o jogo é executado 2.3 Se o valor da mão não for maior que 21 2.3.1 Executa-se novamente o requisito jogador faz a jogada 3. Se o jogador para 4.1 Calcula-se o valor da mão, mostra para o jogador e guarda 4.2 O requisito casa faz a jogada é executado

Passos	Métodos	Responsável
Selecionar tipo de jogada	Selecionar_jogada(aposta)	21
Pedir carta	distribuir_carta(cartas)	Baralho
Verificar valor da mão	Valor_mão(mão)	Mão
Parar	Selecionar_jogada(aposta)	21

Nome	Casa faz a jogada
Resumo	Sistema permite que a casa faça uma jogada
Entrada	-
Saída	1. Se a mão da casa é menor ou igual a 16 e menor que a mão do jogador 1.1 Sistema dá outra carta para a casa 1.1.1 O valor da mão é calculado e reavaliado (parte 1) 2 Se a mão da casa é maior que 16 e menor ou igual a 21 2.1 O requisito Finalizar jogo é executado 3 Se a mao da casa passar de 21 3.1 O requisito Finalizar jogo é executado

Passos	Métodos	Responsável
Verificar valor da mão	valor_mão()	Mão
Distribuir carta	distribuir_carta(cartas)	Baralho
Verificar valor da mão	valor_mão()	Mão
Parar	selecionar_jogada()	21

Nome	Finalizar jogo
Resumo	Sistema permite que o jogo acabe e define o vencedor
Entrada	-
Saída	1. Sistema compara as mãos do jogador e da casa 2. Se o jogador tem 21. sua mão é maior que a da casa ou a mão da casa é maior que 21 2.1 O sistema diz que o jogador ganhou 3. Se a casa tem 21. sua mão é maior que a do jogador ou a mão do jogador é maior que 21 3.1 O sistema avisa que o jogador perdeu 4. Se as mãos do jogador e da casa tem valores iguais 4.1 O sistema avisa que o jogador perdeu

Passos	Métodos	Responsável
Comparar valor das mãos	comparar_mãos()	Mão
Anunciar ganhador ou perdedor	ganhador_perdedor()	21
Finalizar jogo	finalizar_jogo()	21

Mundo

- Blackjack
- Jogador
 - o Nome
- Carta
 - o Naipe
 - o Valor
- Casa
- Mão
- Baralho

Diagrama UML

