

BlackJack

H8H7O7 && ADoEB7

Játék menete

Játékindításkor üres blackjack asztal fogad minket. Négy opció közül lehet választani: ÚJ JÁTÉK || MENTÉS || BETÖLTÉS || EREDMÉNYEK (Isd. conceptArt)

Új játék kiválasztása esetén egy felugró ablakban be lehet írni játékosunk nevét. Létrehozás után "asztalhoz ül a játékosunk" és megkapjuk a kezdőösszeget zsetonokban. A játék az osztó (gép) ellen zajlik. A játékosunknak az osztás előtt a jobb alsó sarokban lévő sliderrel meg kell határozni a tétet (min-max érték adott lesz). Az osztó oszt nekünk egy lapot, a színével felfelé, majd egyet saját magának is, szintén a színével felfelé. Ezután ismét oszt nekünk egy újabb lapot a színével felfelé, valamint saját magának is, de ezt már színével lefelé. Ezt a lapot mi, azaz játékosunk nem láthatja.

Következőkben az alábbi lehetőségek közül választhatunk:

Stand: Nem kérünk több lapot. Ebben az esetben az osztó felfedi második lapját, ha ennek az összértéke meghaladja a miénket, de még kevesebb mint 21 ő nyert, ellenkező esetben ha kevesebb, kér magának még lapot, mindaddig amíg jobb eredményt nem ér el vagy túlcsordul.

Hit: Játékosunk tetszőleges számú lapot kérhet mindaddig, amíg a lapjainak összértéke meg nem haladja a 21-et.

Double: Ha úgy ítéljük meg, hogy az első két lapunk elég erős ahhoz, hogy egy harmadik lappal megnyerjük a játékot, akkor a Double bemondásával a tétet duplázni tudjuk. Double bemondása után már csak egy lapot kaphatunk, további lapot nem kérhetünk.

Split: Ha az első két lapunk egy párt alkot (például 5–5 vagy Q–Q), akkor ezt kettéoszthatjuk, ezzel két „kezet” hozunk létre, valamint mindkettőre azonos tétet tehetünk meg, azaz a tét duplázódik. Mindkét lapra külön leosztás szerint kérhetünk lapot. Ha csak az egyikkel nyerünk a másik „kéz”-re feltett összeg elveszik.

Surrender: A játék feladására használt kifejezés. Ha csak az osztás utáni két lapunk még és úgy ítéljük meg, hogy a játékot nem tudjuk megnyerni, akkor ezzel a bemondással feladhatjuk a játékot, és a tétünk felét elveszítjük, a másik felét visszakapjuk.

Ha játékosunk nyer, akkor a megtett tétet 2:1 arányban kapja vissza. Döntetlen esetén új kör következik, a tét megmarad. A játék addig tart, amíg el nem veszítjük az összes pénzünket vagy el nem érünk egy adott összeget.

Mentés esetén a játékban megszerzett zsetonjainkat és a játék állapotát, azaz, hogy hányszor nyertünk bekerül egy adatbázisba. Betöltés esetén ez a játék visszahozható. Az eredmények menüpont alatt egy számláló lesz látható, hogy hányszor nyert az adott nevű játékos és hányszor az osztó.

Kiegészítés: Ha a játék megvalósítása különösebb nehézséget nem okozna és lesz majd rá időnk, létrehoznánk egy 3. játékost, melyet MI-vel ellátva döntéseket tudna hozni.

Wireframe



Use-case diagram

