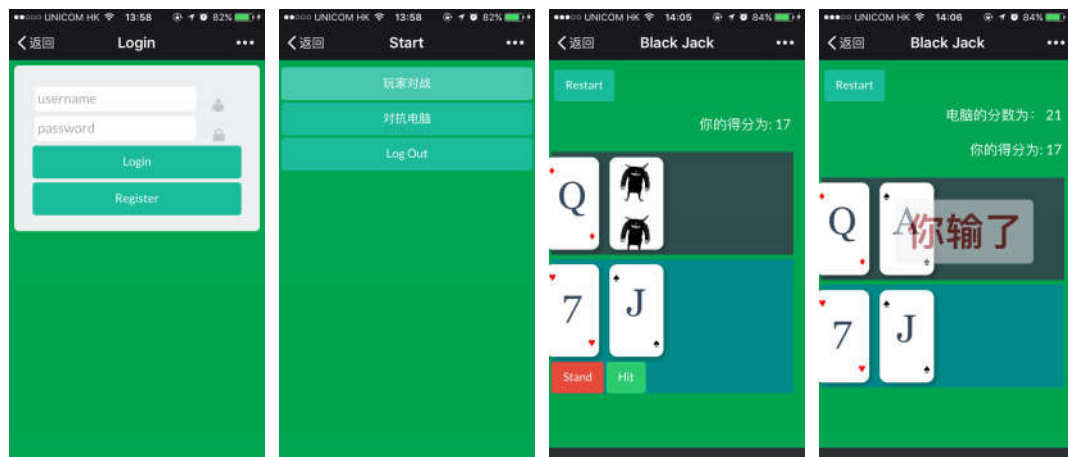


演示地址: <http://i.cs.hku.hk/~xxma/BlackJack/view/login.html>

手机演示效果:



已完成:

- 1、生成牌: 使用随机数, $\text{Math.floor}(\text{Math.random()}*4)+1$ 代表四种不同花色, $\text{Math.floor}(\text{Math.random()}*13)+1$ 代表 13 张不同数字的牌, 11 代表 J, 12 代表 Q, 13 代表 K。
- 2、分值: 获取每张牌的分值, J, Q, K 返回 10 分, A 返回 11 分, 其余按牌面数字返回分值
- 3、发牌: 开局双方各执行两次 `deal()` 函数, 各获得两张随机生成的牌
- 4、电脑: 电脑在分数小于 17 时会一直摸牌, 大于等于 17 时会停止摸牌
- 5、比较: 若选择继续摸牌时分数爆了, 游戏直接结束, 爆了的一方输; 若选择继续摸牌时分数为 21, 游戏直接结束, 进行比较; 与电脑对抗时, 若玩家选择 `stand` 不继续摸牌, 就让电脑执行摸牌操作, 直到停止, 进行分数比较。与玩家对抗时, 当双方都选择 `stand` 不继续摸牌, 就进行分数比较。
- 6、登陆注册: 使用 Bmob 云后台服务, 登陆或注册后, 有 `localStorage` 进行存储, 不必每次都重新登陆。

待完成:

- 1、在线对战: 当玩家点击 `start` 时, 状态会变成 `waiting`, 服务器将状态处于 `waiting` 的玩家进行匹配, 玩家抓牌信息传给服务器, 服务器显示双方分数, 并进行比较
- 2、A 的分值: 当玩家分数超过 21 时, 检查玩家手牌中是否有 A, 有几个 A, 如果有, 总分减 10 分 (将 A 当成 1 分), 并把玩家手牌中 A 的个数记录减 1。
- 3、一副牌: 一个卡牌类, 有一个数组记录 52 张牌, 发牌时, 从这个数组中随机取出一张。

扑克牌 css 样式参考: <http://www.jcodecraeer.com/a/cssjqiaoyuguifan/2013/0112/801.html>