

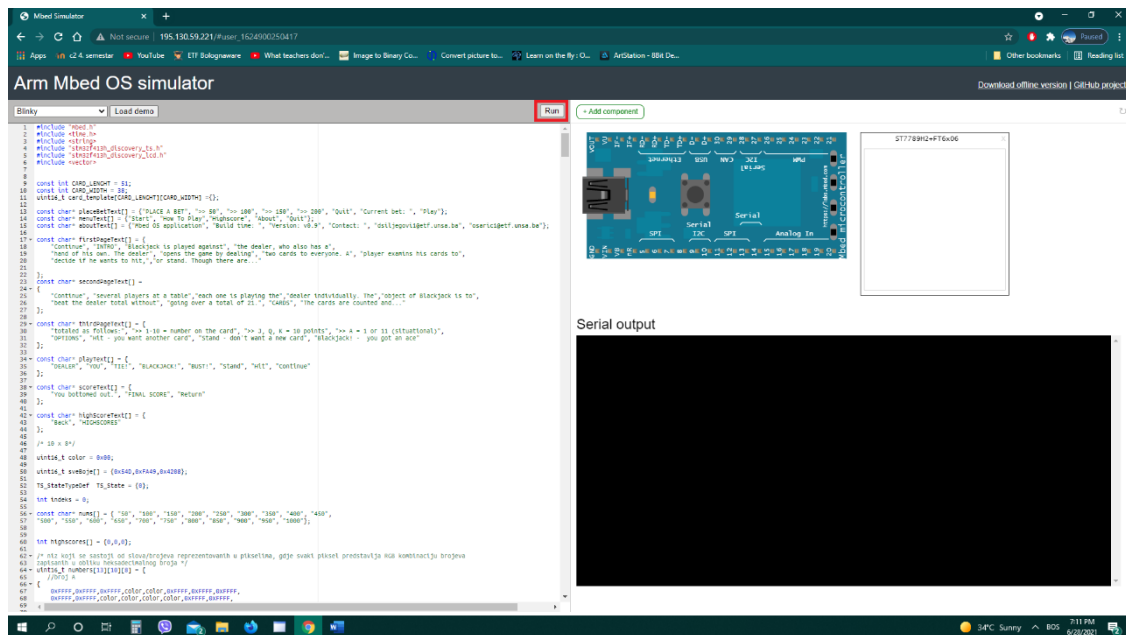
## Dokumentacija uputa projektnog zadatka – Ugradbeni sistemi 2021

### Tema: A15 (Blackjack)

Denina Šiljegović

Omar Sarić

Kada igrač otvori igricu, prikaže mu se ekran kao na slici 1.1. Klikom na opciju **Run** korisnik pokreće igricu.



Slika 1.1 – Početni izgled ekrana

Nakon pokretanja igrice, korisniku se prikazuje početna stranica. Pritiskom bilo gdje na ekranu, igrač zatvara početnu stranicu, a zatim mu se prikaže glavni meni.



Slika 1.2 – Glavni meni

## How To Play

Igrač sada može birati između nekoliko opcija. Ukoliko igrač nije upoznat sa pravilima igre Blackjack ili želi da osvježi pamćenje, preporučuje se opcija **How To Play**. Pritiskom na površinu u okolini teksta 'How To Play', otvara se početna stranica kratkog tutorijala, gdje igrač može saznati osnovne informacije o vrsti karata koje se koriste, opcijama koje su mu dostupne tokom partije i slično.

Na početnoj stranici nalaze se dvije opcije: **Back** i **Continue**. **Back** opcija preusmjerava korisnika na glavni meni ili na prethodnu stranicu tutorijala, dok **Continue** nastavlja učitavati sadržaj sljedećih stranica.

## About

About opcija otvara prozor u kojem su sadržane osnovne informacije o igrici (kada je obavljen build, verzija, kontakt razvojnog tima). Pritiskom na opciju **Back**, igrač se vraća na glavni meni.



Slika 1.3 – About prozor

## Highscore

Ukoliko igrač želi da vidi prethodna tri najbolja score-a, treba izabrati opciju **Highscore**. U prozoru koji otvara ova opcija navedena su tri najbolja score-a trenutnog ili prethodnih igrača u trenutnoj sesiji tj. od posljednjeg puta kada je igrice pokrenuta.

Igrač bira opciju **Quit** ukoliko želi izaći iz igre.

## Start

Igrač započinje rundu Blackjack-a pritiskom na opciju **Start**. Igrica može igrati neograničen broj rundi, s time da se igra automatski prekida čim igrač izgubi sve žetone ili odluči da prekine biranjem opcije **Quit**. Nakon što igrač izabere **Start** opciju, upućuje se na sljedeći prozor gdje bira koliko želi imati početnih žetona.



Slika 1.4 – Igrač bira početnu količinu žetona

Igrač pritiskom na oznaku **+** povećava količinu žetona, te pritiskom na oznaku **-** smanjuje količinu istih. Kada korisnik pritisne na opciju **Place bet**, učitava se prozor u kojem bira vrijednost opklade, te su mu ponuđene četiri opcije. U gornjem lijevom uglu nalazi se trenutni broj žetona, a u gornjem desnom uglu trenutni score korisnika. Na ekranu se također može primijetiti tekst Current bet koji označava vrijednost opklade koju je korisnik odabrao.

Ukoliko korisnik izabere vrijednost opklade koja je manja od količine žetona, novoizabrana vrijednost se ne registruje. Dalje se daje igraču da bira između opcija **Quit** i **Play**. Biranjem **Play** opcije, igrač započne rundu igrice, a biranjem opcije **Quit** ispisuje se finalni korisnikov score.



Slika 1.5 – Igrač bira vrijednost opklade

Naredni prozor koji se učitava predstavlja prozor gdje se odvija ostatak igrice. Prozor je podijeljen na dvije jednake strane. Na jednoj se nalaze karte igrača, a na drugoj karte diler. Na početku runde, jedna od dilerovih karata je okrenuta naopako tako da se ne vidi njen simbol i broj. Igraču su na raspolaganju dvije opcije: **Hit** i **Stand**. Pritiskom na opciju **Hit** korisniku se dodaje nova karta, te omogućeno mu je da bira **Hit** dokle god je ukupan broj poena manji od 21. Ukoliko korisnik prekorači 21, automatski gubi i prikazuje mu se prozor sa finalnim rezultatom. S druge strane, ukoliko korisnik dobije tačno 21 poen u totalu, igra prekida dalje poteze igrača i dozvoljava dileru da odigra svoj potez.



Slika 1.6 – Prikaz glavnog prozora igre

Ukoliko je korisnik birao određeni broj puta opciju **Hit** i nije prekoračio ili dostigao 21 poen, pritiskom na opciju **Stand** predaje kontrolu dileru.

Dilerov potez se sastoji od sljedećeg. Ukoliko je korisnik imao na početku (samo sa dvije karte) 21 poen, ta situacija se naziva **NATURAL BLACKJACK**, te se u tom slučaju provjerava da li i diler također ima natural blackjack. Ukoliko ima, prikaže se tekst **TIE!** i time je došlo do izjednačenja, a žetoni se ne oduzimaju korisniku. U suprotnom, igrač pobjeđuje i dobija dodatne žetone i poene, a na ekranu se ispisuje poruke **BLACKJACK!**.

Za ostale situacija procedura se nastavlja time što se dileru dodaju karte ukoliko ima manje ili jednako poena kao i korisnik, i ako je ukupni zbir njegovih poena manji ili jednak 16. Nakon toga, diler je primoran izabrati opciju **Stand**, i time slijedi poređenje dilerovih poena i poena igrača. Ukoliko igrač izgubi tj. ima manje poena od dilera, ispisuje se tekst **BUST!**

Tri navedene poruke predstavljaju završetak jedne runde, gdje u zavisnosti od pravila igre igrač gubi ili dobija žetone. Primjer jednog od ishoda je prikazan na slici 1.6.



Slika 1.7 – Ishod u kojem je igrač pobjedio

Sljedeće što se nudi korisniku je opcija **Continue**, kojom se korisnik ponovno upućuje na **Place bet** prozor. Igrač nema opciju da izađe iz igre tokom runde, već samo kada bira vrijednost opklade za sljedeću rundu.