

KRAVSPECIFIKATION - FØR

Navn	Mikkel Sahlholdt
Opgave	Blackjack
Krav/prioriteter: <i>Her kan du oplyse de vigtigste elementer i dit software</i>	<p>Funktionelle krav</p> <ul style="list-style-type: none"> • Håndtere spil logikken • Der er 2 "spillere": Dealer og Player. Dealer nedarver fra Player. • Dealer står på 17. Ellers hitter dealer. • Hvert spil indeholder et Deck på 52 cards • Implementer Shoe med 1-8 decks • Varetage statistik over spil spillet med json filer • Indeholde Profiler + highscore board. En profil skal have et unikt id som de genkendes på. • Første iteration spilles i cmd • Udvikles så det kan potentielt kan interface med et UI <p>Ikke-funktionelle krav:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SOLID • Intuitivt spil design • Følge casino practices hvis muligt
Kodesprog	Python
Evt. frameworks	
Estimeret tid	5



KRAVSPECIFIKATION - EFTER

Navn	Mikkel Sahlholdt
Opgave	Blackjack
Krav/prioriteter: <i>Her kan du oplyse de vigtigste elementer i dit software</i>	<p>Funktionelle krav</p> <ul style="list-style-type: none">• ✓ Håndtere spil logikken• ✓ Der er 2 "spillere": Dealer og Player. Dealer nedarver fra Player.• ✓ Dealer står på 17. Ellers hiter dealer.• ✓ Hvert spil indeholder et Deck på 52 cards• Implementer Shoe med 1-8 decks• Varetage statistik over spil spillet med json filer• Indeholde Profiler + highscore board. En profil skal have et unikt id som de genkendes på.• Første iteration spilles i cmd• Udvikles så det kan potentielt kan interface med et UI• Betting System• Grafisk udtryk• Interaktivitet <p>Ikke-funktionelle krav:</p> <ul style="list-style-type: none">• ? SOLID• ? Intuitivt spil design (Hvad er intuitivt?)• Følge casino practices hvis muligt (No shoe 😬) <p>Future development:</p> <ul style="list-style-type: none">• Balatro - Køb kort, tilføj til deck• UI. Hvem vil spille i cmd?• Kan jeg tilføje et interface som gør det nemt at porte til et UI?
Kodesprog	Python
Evt. frameworks	
Estimeret tid	5

LÆRING

1. Sørg for at have styr på spilreglerne og spillets gang.
2. Overvej relationer og hvem der skal gøre hvad.
 - Skal Game styre slagets gang, eller skal spillerne selv tage deres tur?
 - Singleton + Tilgå variabler?
3. Vær klar over formålet med spillet. Er der grund til at have individuelle spillere i kontekst?
4. Nedarvning af klasser.
5. Opdel systemer.
 - Alt betting relateret burde foregå i en Profile klasse.
 - Tilføjer kompleksitet: Skal sørge for at resette relevante variabler.
 - i. Dette ville ikke være nødvendigt hvis objektet håndterede betting systemet.
6. Test suites.
 - Svært at reproducere forskellige scenarier som blackjack.
 - Burde man overveje test driven development?