



Blackjack

C#

ZBC

Blackjack

Blackjack er et meget populært kasinospil, hvor du spiller mod dealeren. Det går i al sin enkelthed ud på at få en højere hånd end dealeren - men uden at komme over 21. Der findes flere variationer af spillet. I denne opgave bruger vi dog den mest simple udgave.

Spillet blackjack handler i sin enkelthed om at ramme 21, eller komme så tæt på 21 som overhovedet muligt, uden at komme over, da man så er gået "bust" (tabt).

Spillet starter med at alle får to kort tildelt. Dealeren (computeren) får også to kort, hvoraf det ene er synligt. Du kan nu se hvor meget dine korts værdier er, så du kan finde ud af om du skal stå eller tage et kort mere, for at opnå en højere værdi, så tæt på 21, eller ramme 21 (blackjack). Kortenes kulør har ingen indflydelse i online blackjack!

Hvis du vælger at stå, så stopper du på den værdi dine kort har tilsammen, og du afventer nu og ser om du kan slå dealeren (casinoet). Du tager ikke imod flere kort.

Du ønsker at få kort tildelt af kort dealeren, for at prøve og forbedre din kort værdi, så den kommer tættere på 21, og hvis du er heldig rammer du måske blackjack. Der er dog også den mulighed/risiko at du trækker over 21 og går "bust" og dermed har tabt. I blackjack reglerne er det helt klart, at alle hænder over 21 betyder, at du har tabt uanset hvad.

Billedkortene tæller 10, esser tæller 1 eller 11 og resten af kortene tæller deres påtrykte værdi.

Du skal implementere Blackjack og spille mod din computer. Du skal bruge structs til at repræsentere et kort og et array til at holde alle kortene i kortspillet. Husk at blande kortene inden de deles ud og fjerne kortene fra arrayet, når spillerne har fået tildelt kort. Du skal også implementere en ToString metode, hvori du udskriver kortes kulør, oprindelige værdi Es (13), Konge (12) osv.

Man kan overskrive ToString metoden i et object. Det er meget nyttigt, når man ønsker at "udskrive" objektets tilstand, enten i et konsolvindue eller til en debugger. Når man ønsker at overskrive en metode, gør man brug af override.

På Moodle, kan du se hvordan man overrider ToString metoden.