

Sprawozdanie z laboratorium OSK

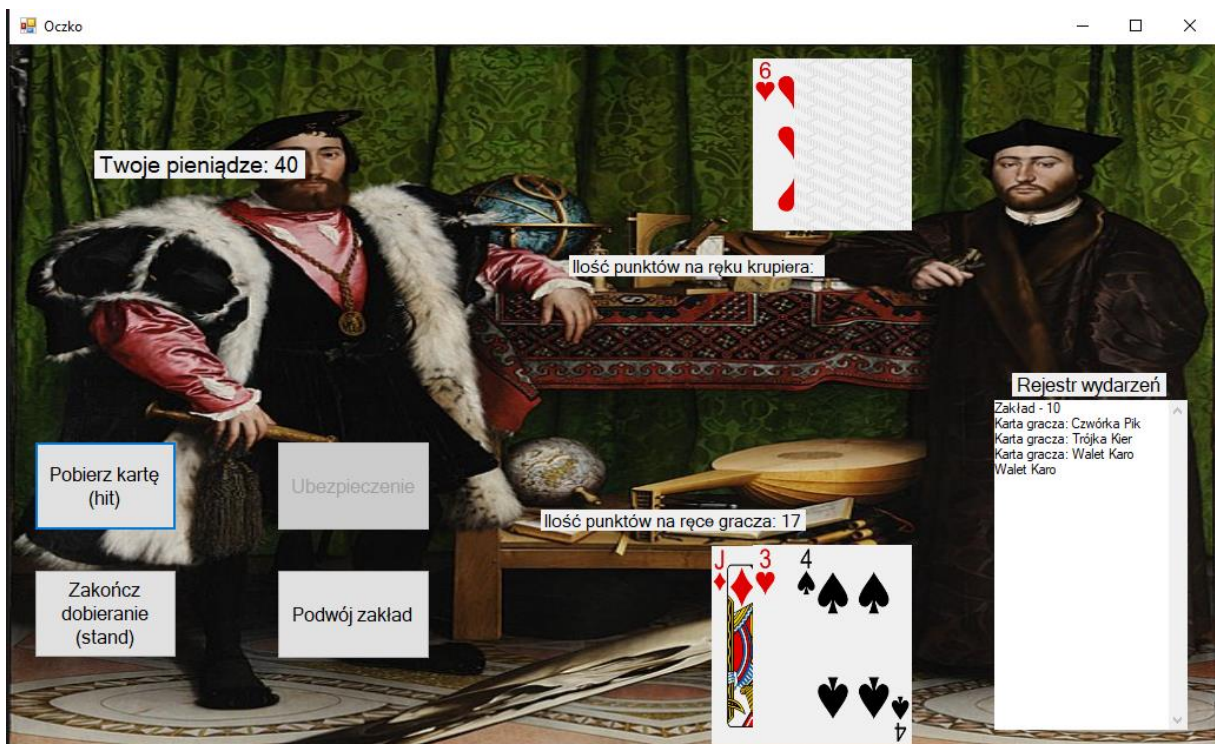
Projekt VI

Blackjack

1. Opis projektu

Nasz emulator pozwala na rozgrywkę jednego gracza z komputerowym krupierem w popularną kasynową grę blackjack (*Oczko*). Gracz ma dostęp do większości zagrań, może obstawiać pieniądze a przebieg rozgrywki jest rejestrowany w dzienniku wydarzeń.

2. Interfejs



rys 1. Zrzut widoku aplikacji

Karty to specjalne struktury, przechowujące obrazek odpowiadający karcie, figurę oraz kolor jako zmienne *enum*. Talia to implementacja typu pamięci *List <karta>*. Talia jest siedmiokrotnie tasowana na początku rozgrywki, oraz kiedy skończą się w niej karty (pobieramy wtedy karty z odrzuconych).

Po zakończonej turze, resetujemy stan planszy, wchodzimy w nowy zakład i gramy dalej.

Klasa *karta*, wraz z podstawowymi metodami:

```

public class karta
{
    public karta(Kolor kol, Figura fig)
    {
        this.kolor = kol;
        this.figura = fig;
        this.zdj =
Image.FromFile($"..\..\Properties\\karty\\{this.figura}_{this.kolor}.png");
    }
    public Kolor kolor { get; }
    public Figura figura { get; }

    public Image zdj { get; }

    public int wartosc()
    {
        if (this.figura == Figura.As)
            return 11;
        else if (this.figura < (Figura)11)
            return (int)this.figura;
        else return 10;
    }

    public override string ToString()
    {
        return $"{this.figura} {this.kolor}";
    }
}

```

3. Podsumowanie

Przyjęta struktura programu pozwala na łatwe poszerzenie funkcjonalności, aczkolwiek GUI mogłoby mieć kłopot z niezaimplementowanym tutaj rozkazem *Split*.