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.

1. Obraz zawierający tekst, ubrania, człowiek, plakat

   Opis wygenerowany automatycznieInterfejs

*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 rozgryeki, 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}";

}

}

1. Podsumowanie

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