

# Blackjack!

Por Vitor Pedrosa Brito dos Santos; matrícula: 23203910

Gustavo Panchiniak; matrícula: 23200356

O projeto é uma representação digital do jogo de cartas Blackjack, também conhecido como 21 (vinte e um).

A primeira parte do código é essencial para o funcionamento do jogo; criando variáveis para o armazenamento de cartas, resultados, pontuações, mão de cartas do *dealer* e do jogador, variação da apresentação das cartas do *dealer*. Todas essas configurações encontram-se na função `__init__`.

A função `deal_cards` foi criada para atribuir ao *dealer* e ao jogador suas respectivas cartas de forma aleatória.

A função `draw_scores` cria o desenho das pontuações das cartas do jogador e do *dealer* que é revelada após o término da rodada.

A função `draw_cards` cria os desenhos das cartas.

A função `calculate_score` além de armazenar os valores das cartas 10, J, Q e K (10 pontos para cada carta), calcula o valor da carta Ás (A): é verificado se ela valerá 10 ou 1 ponto, dependendo de quantas cartas o *dealer* ou o jogador tiverem.

A função `draw_game` cria o desenhos dos botões como *HIT ME*, *DEAL HAND*, *NEW HAND* e *STAND*. Além disso, também é criado o desenho das pontuações localizadas na parte inferior da tela.

A função `check_endgame` calcula o resultado da rodada: se o jogador venceu ao não ultrapassar o limite de 21 pontos com as cartas somadas e, por sua vez, o *dealer* ter ultrapassado; se o jogador ultrapassou os 21 pontos; se o *dealer* fez 21 pontos; e, por fim, se houve empate.

A ultima função do projeto é a função `run`. Basicamente, ela dá início a todas as outras funções, atribui configurações para as variáveis criadas anteriormente, executa condições para a entrega das cartas, configura o funcionamento dos botões e condiciona a revelação da primeira carta do *dealer*.

O jogo é iniciado por `if __name__ == '__main__':` localizado no final do arquivo.

