# Black Jack

*První kolo*

**Peněženka** -> vypíše se do konzole (nastavena na nějaký počáteční obnos)

**Sázky** -> hráč zadá libovolnou sázku (menší než obnos v peněžence -> jinak musí zadat znovu + peněženka se vypíše do konzole znovu) -> **peněženka** (pokud je peněženka prázdná tak hráč prohrál) -> vypíše sázku do konzole

**Bank** se vypíše do konzole (dvojnásobek částky v peněžence)

**Balíček** -> vygeneruje náhodná čísla která přiřadí do rukou -> **ruka hráče** (je vidět součet obou čísel) a **ruka dealera** (je vidět pouze jedna karta) -> ruce jsou vidět v konzoli

**Kontrola instantní smrti** -> zkontroluje, jestli je **hráčova ruka** menší než 21 včetně -> pokud není (je větší) tak hráč automaticky prohrává a vsazené peníze jdou do **banku** (který je u dealera – vyplácí se z něj výhry -> nastaven na dvojnásobek částky se kterou hráč začíná)

Smrt-> aktualizovaný **Bank** se vypíše do konzole

**Kontrola instantní výhry** -> pokud je **hráčova ruka** přesně 21 tak hráč vyhrává 1,5násobek sázky

Výhra -> aktualizovaný bank se vypíše do konzole

*hráč projde* podmínkou <=21

**Táhnout/netáhnout** -> zeptá se **hráče,** jestli chce táhnou nebo ne (ano/ne) -> pokud ne tak se jde na další krok, pokud ano zavolá se **balíček** a vygeneruje se náhodné číslo které se přičte k **ruce hráče** -> projde **kontrolou instantní smrti** -> umře/přežije -> pokud je naživu -> **kontrola instantní výhry** -> když ne tak se jej zeptá znova **táhnout/netáhnout** -> opakuje se, dokud je hráč naživu nebo nedal ne

**Ruka dealera 2** -> ukazuje součet obou karet -> pokud je 16 a méně -> volá **balíček** -> generuje a přičítá náhodné číslo -> **kontrola instantní smrti** -> umře -> **hráč** dostane 2násobek výhry, pokud je ruka na začátku větší než 16 = 17+ tak se zavolá třída **porovnej** -> porovná hodnoty ruky hráče a dealera -> hráč má méně -> prohrál -> peníze jdou do **banku**, hráč má více -> vyhrává 2násobek sázky

V obou případech -> aktualizace **Banku**

**Kontrola peněženky** -> pokud není prázdná zavolá se **kontrola banku** -> pokud ten není prázdný -> hraje se druhé kolo -> cyklus se opakuje

**Peněženka** (má v sobě nadefinovanou částku, pokud je prázdná tak zavolá funkci **game over**)

**Bank** (má v sobě nadefinovanou částku -> přičítá **prohranou sázku**, odečítá **vyhranou sázku 1/2**)

**Sázka** (udržuje v sobě hodnotu kterou načte od uživatele -> kontrola, jestli je sázka větší,než je obsah **peněženky** -> pokud ne -> pustí dál -> pokud jo -> napíše se zadání sázky znovu)

**Balíček** (náhodně generuje čísla a přiřazuje je k **rukám hráče** a **dealera**)

**Ruka hráče** (ukazuje součet poskytnutých čísel -> při lízání se vypisuje znovu a znovu)

**Ruka dealera** (ukazuje pouze první číslo)

**Ruka dealera 2** (ukazuje součet obou čísel -> pokud je méně než 16 včetně tak volá **balíček** -> generace a přičítání čísel -> prochází kontrolami a vždy když se vypíše původní ruka se 2 kartami tak i se 3 kartami (po a před aktualizací)

**Kontrola instantní smrti** (soubor ifů který kontroluje jestli je ruka hráče/dealera menší než 21 -> pokud ne -> volá funkci **game over**)

**Kontrola instantní výhry** (soubor ifů který kontroluje jestli je ruka přesně 21)

**Táhnout/netáhnout** (soubor ifů -> ptá se hráče jestli chce lízat -> ano/ne, vždy na konci lízání se zeptá jestli chce zase)

**Porovnej** (porovnává ruce hráče a dealera)

**Game over** (napíše že je game over)

**Výhra 1.5** (přičte 1,5 sázky k peněžence a odečte tuto částku od banku)

**Výhra 2** (přičte 2 násobek sázky k peněžence a odečte tuto částku od banku)

Prohraná sázka (odečítá se z peněženky, přičítá k banku)