

Mire képes a program?

Az I betű lenyomására kiírja a játékszabályt és ezt bármennyiszer meg tudja tenni, J betű után megkérdezi, hogy az előző állást szeretné-e visszaállítani (V betű), vagy egy újat szeretne kezdeni (N betű). Érzékeli már a hibákat (ha esetleg valami hiba folyton az egyenleg lecsökkenne 50 coin alá az elmentett szöveges fájlban, amiből olvas), és kiír egy hibaüzenetet, a játékos egyenlegét, és az eredményt alaphelyzetbe állítja. Ezután a játékosnak le kell nyomnia a K betűt, hogy egy „új kört” kezdjen, ez később nem így fog működni, a V vagy N betű lenyomása után egyből osztani fog a program. Utána megjelenik játékos egyenlege, és megrakhatja a tétet, ami minimum 50 coin. Tudja figyelni az esetleges hibákat (50 coin alatti, vagy a játékos egyenlege feletti tét). Képes kiosztani 2-2 kártyát a játékosnak és az osztónak a kör elején, a játékos mindkét kártyáját leírja, az osztónak csak az egyikét. Ezután a játékos kérhet még magának kártyát, ehhez a H betűt kell használnia, vagy maradhat azokkal a lapokkal, amiket kapott (S betű). Akármennyit lehet húzni, és minden alkalommal kiírja a játékos kártyáinak az összegét, de ha túllépi a 21-et automatikusan veszít. Már automatikus kezeli a tiszteket is, a Jumbót, Dámát és Királyt 10-nek, az Ászt egyelőre még csak 11-nek képes érzékelni. Az osztónak mindaddig oszt lapot, amíg el nem éri a 17-et, ha már elérte, vagy átlépte a 21-et, nem húz többet. Az előbbinél eldönti, hogy ki nyert, ha a játékos visszakapja a tét dupláját, ha döntetlen, akkor visszakapja a tétet, ha az osztó, a játékos elveszti a tétet, az utóbbinál egyből a játékos nyer. Mint, ahogy előbb írtam, már tudja kezelni a tét és egyenleg viszonyát. Egy befejezett kör után a játékos tud új kört kezdeni a K betűvel, vagy el tudja menteni a jelenlegi állást, az erre létrehozott fájlba. Az M lenyomása után megáll a program, ezután a játékos már nem fog tudni új kört kezdeni. Minden alkalommal, ha esetleg olyan karaktert ír be a játékos, ami nincs a felsorolásban, kiír egy hibaüzenetet, ezután a játékos képes beírni újra a jó karakterek valamelyikét.

Mire nem képes a program? (még)

Egyelőre még ki tudja sorsolni ugyanazokat a lapokat egy körben, és még nem képes az ász értékét lecsökkenteni egyre, ha az osztó vagy játékos túllépte a 21-et, és van ásza.