

## Blackjack

### Játékszabályok:

A játékos a kártyaosztás előtt tétet rak, ezután az osztó kiosztja a lapokat, szám szerint mindenkinek 2-öt, felváltva saját maga és a játékos között. A játékos mindkét lapját, az osztó csak az egyik lapját fordítja fel, a második a kör végén fogja. A körök eredményét a lapok összértéke határozza meg. A játék célja, hogy a lapok összértékével minél közelebb kerüljünk 21-hez, de ne lépjük túl azt. A 21 túllépése esetén a másik fél nyer, döntetlen esetén visszakapja a játékos a letett tétet. A számozott lapok értéke annyi, amekkora a szám rajta, a jumbo, dáma és király lapok mind 10-et érnek, az ász vagy 11-et, vagy 1-et ér. A játékos a lapok megtekintése után dönthet úgy, hogy megáll (Stand), vagy húz még lapot (Hit). Bármennyit lapot kérhet, amíg nem haladja meg a 21-et. A kifizetéskor az odds 2x, azaz megduplázza a tétet.

### Specifikációk:

A program megjeleníti a játékot a terminálban, képes számolni és megjeleníteni a játékos egyenlegét és a jelenlegi állását a játéknak (hányszor nyert az osztó, hányszor a játékos, hányszor volt döntetlen?) és képes is azt elmenteni akárhány kör után (M betű). Új kört a K betű lenyomásával lehessen kezdeni, az újra kevert paklival, azaz az előzőkörben elhasznált lapokat újra megkaphatja a játékos és az osztó is. 1 paklival legyen képes játszani a program. A játékos 500 coin kezdő egyenleggel kezdi a játékot, ha nem dönt úgy, hogy visszaállítja a múltkori állást. Képes érzékelni, hogy a játékos akar-e húzni még lapot (H betű lenyomása), vagy már nem (S betű lenyomása). Minden kör elején a játékosnak meg kell raknia egy minimum 50 coin értékű tétet, aminek a dupláját kapja vissza, ha nyer. Kiírja a program, hogy milyen lap van a játékos és az osztó kezében (például: Treff 6, Pikk Ász) és az ász értékét önállóan dönti el (11 vagy 1). Megjeleníti a kártyák összegét (mind a játékosét, mind az osztóét). A programnak legyen egy főmenüje, ami üdvözlí a játékost és megkérdezi, hogy készen áll-e a játékra, magát a játékot és egyben az első osztást a J betű lenyomásával lehessen elkezdni. Az I betűvel képes kiíratni a játékos a röviden leírt játékszabályokat.