

Huszonegy



1. Készítsünk Huszonegy (Blackjack) játékot! Egy Kártyalap típusú struktúratömbbe generáljuk ki a kártyalapokat, a ♠♥♦♣ szimbólumokat felhasználva (ezek a C-ben a: \x03 \x04 \x05 \x06 speciális karakterek). Ezt a tömböt a játék indításakor keverjük meg, majd innen sorban „húzza” a program a lapokat!

Kártyalap típus:

```
typedef struct kartyalap {  
    char szin;      // értéke a negy fajta szin lehet  
    char lap[3];    // értéke 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A lehet  
    int ertek;      // értéke 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 lehet  
} Kartyalap;
```

2. A játékot mindig a játékos kezdje. Ha a játékkártyák értéke kevesebb, mint 21, a játékosnak lehetősége van húzni további lapot vagy megállni. Miután a játékos már nem húz további lapot, a számítógép megy. A számítógépnek addig kell újabb lapot húznia, amíg a lapok összértéke kevesebb, mint 17. Ha eléri a 17-et vagy meghaladja azt, meg kell állnia. Ügyeljünk arra, hogy az ás értéke 1 vagy 11 is lehet attól függően mi az előnyösebb (11, amíg a lapok összértéke nem lépi túl a 21-et, utána már csak 1).
3. A játéknál próbáljuk betartani a hivatalos játékszabályok alapjait (itt olvashatók: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Huszonegy>), azonban a bonyolult szabályokat mi kihagyhatjuk (pl. „insurance”, „surrender” lehetőségeket kihagyhatjuk a mi programunkból).