

Arbejdsseddel 10

(PoP, DIKU, KU)

Anders V. Riis
Hold 12, grp. 4

5. januar 2018

Simple Jack

Programmet består af tre filer, nemlig `simpleJack.fs`, `cards.fs` og `simpleJackApp.fsx`. Spillet kan køres med `runApp.sh`, der er et mindre bash-script, der compiler og kalder `mono`.

I `cards.fs` defineres de forskellige typer af kort ved at bruge discriminated unions m.v. Her defineres blandt andet `Suit` (kulør) og `Face` (værdi), samt recorden `Card`, der samler en kulør og en værdi. Derudover defineres `Deck`, der er liste af kort og `Hand`, der er også en liste med kort. Endvidere findes en række hjælpe-funktioner, fx `constructCard`, `printCard` og `cardString`, der anvendes til hhv. at lave et kort baseret på en kulør og en værdi eller til at vise kort på en pæn måde.

I `cards.fs` findes også funktioner til at lave et dæk med 52 kort med alle kombinationer af kulør og værdi, fx `shuffleDeck` og `createDeck`. Der findes også funktioner til at trække kort, der dog endnu ikke tager hånd om den situation, hvor der trækkes fra et tomt dæk. Sidst i filen findes funktioner til at udregne værdien af en hånd og tjekke, om der er findes et es i en hånd. Denne funktion er ikke perfekt, da den kun tjekker for, om der er et es på hånden.

Der defineres også en klasse med et dæk til at holde styr på, om der er trukket et kort eller ej.

I filen `simpleJack.fs` defineres to klasser, nemlig `Player` og `Table`, der benyttes i spillet. I filen `simpleJackApp.fsx` spilles spillet ved at danne et bord med tre spillere og tage en tur. Hele spillet kan spilles ved at køre `./runApp.sh`.

I filen `test.fsx` foretages en række test af funktionerne og metoderne i spillet. disse kan køres med `./runTests.sh`.

Filer i afleveringen

`simpleJack.fs`
`cards.fs`
`simpleJackApp.fsx`
`runApp.sh`

test.fsx
runTests.sh
10gAndersRiis.tex
10gAndersRiis.pdf