

# **Programmierprojekt: Black Jack**

Angus Krawczynski

## **Programmbeschreibung:**

- Kartenspiel Blackjack gegen Dealer mit Einsatz
- Dealer hat eine feste Regelung (bis einschließlich 16 ziehen und ab 17 stehen)
- Gewinn: Doppelter Einsatz
- Verlust: Einsatz verlieren
- Gewinn bei Karten-Kombination die am dichtesten an 21 liegt
- Zufallsgenerierte Karten
- Grafische Oberfläche

Eventuell:

- Computergegner
- Risikobereitschaft (fordern weiterer Karten) des Gegners ist Zufallsbedingt
- Gegner mit verschiedenen Strategien

## **Benutzeroberfläche:**

- Anzeige des Guthabens und Gewinn
- Karten und Wert auf statischem Hintergrund

Eventuell:

- (Anzeige des Guthabens der Gegner)
- (Eigenes Spielerbild in das Spiel laden)

## **Ideen für Umsetzung:**

- Module:
  - Tkinter:
    - Label (Anzeigen)
    - Button (Setzen & weitere Aktionen)
    - Entry (Einsatz)
  - Canvas
  - Random

## **Vorhersehbare Probleme:**

- Sinnvolles Verhalten der Gegner/des Dealers erreichen (Strategien)

## **Optionale Erweiterungen:**

- Weitere Gegner außer dem Dealer
- Bestechung – Steigende Gewinnchancen
- Bedrohung – Steigende Gewinnchancen, Abbruch des Spiels durch Verhaftung bei zu langem Einsatz
- Risikobereitschaft (Einsätze und weitere Karten fordern) der Gegner ist Situationsbedingt (Guthaben, Gewinne der anderen, Übrige Karten)