

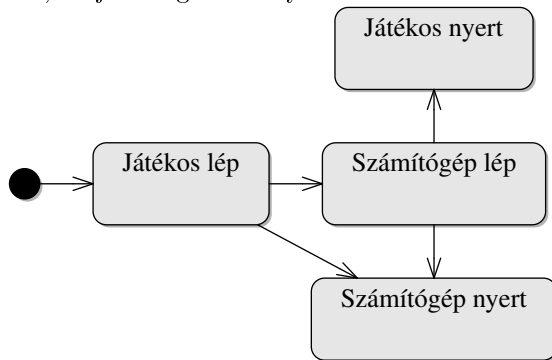
Feladat

Készítsünk dialógus alapú alkalmazást az úgynevezett 21-es játékra.

Tervezés

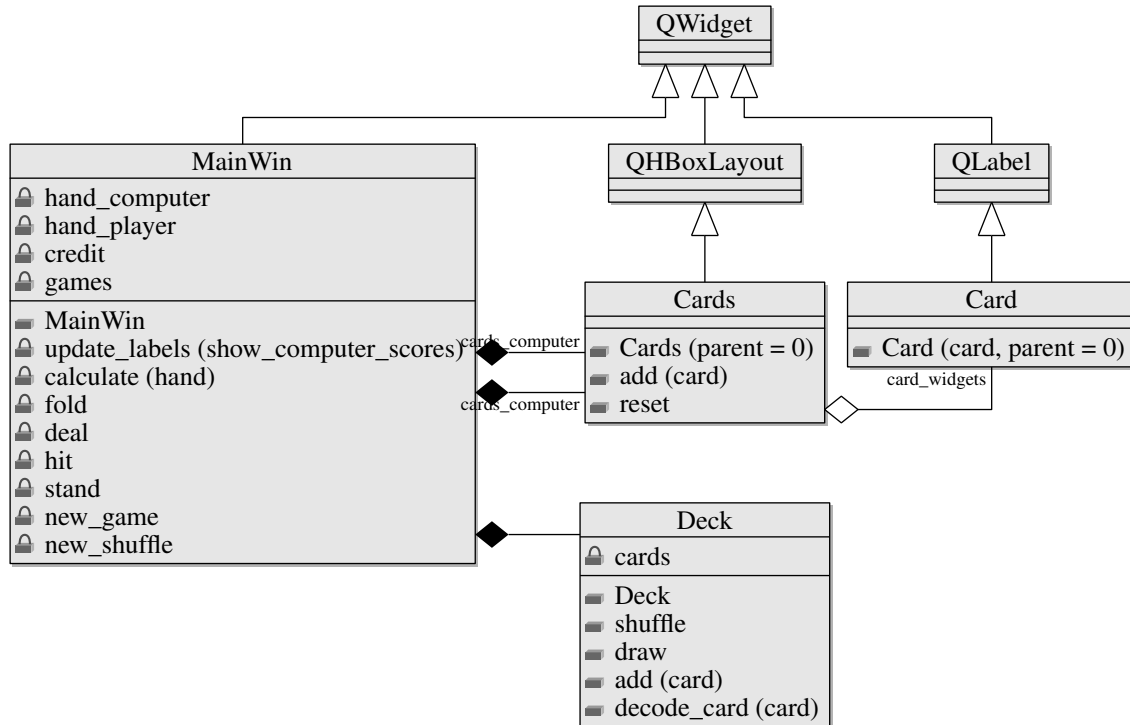
Állapotdiagramm

A startállapotban a játékos léphet, és ebben az állapotban maradunk egészen addig, amíg be nem sokall, vagy úgy nem dönt, hogy nem kér több lapot. Ezekután hasonlóan a számítógép lépései jönnek, majd a végeredmény.

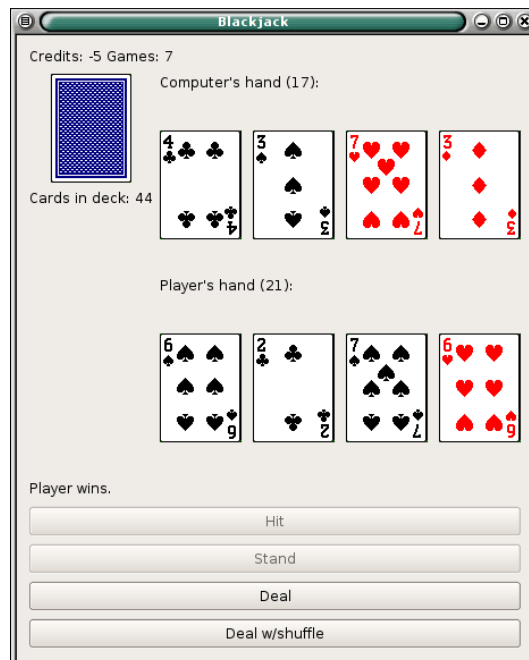


Osztálydiagramm

A játék tényleges vezérlését és a fő ablak megjelenítését ugyanaz az osztály végzi.



Megjelenési terv



Widget-ek

Az alábbiakban az osztálydiagrammon nem jelölt widget-eket is feltüntetjük:

MainWin

Név	Funkció	Típus
label_computer, label_player	A számítógép és a játékos pontjai	QLabel
label_results	A játék eredménye	QLabel
label_deck	A még kiosztatlan pakliban lévő lapok száma	QLabel
label_credit	A játékos pénze	QLabel
button_hit, button_stand	Lapkérés, megállás	QPushButton
button_new, button_shuffle	Új osztás	QPushButton

Implementáció

A programot osztályonkénti állományokban írjuk meg: `mainwin.cc`, `card.cc`, `cards.cc`, `deck.cc`, `mainwin.cc` értelemszerűen. A főprogramot a `blackjack.cc` állomány tartalmazza. A *QT* widget-készlet mindennemű eleganciát nélkülöző, preprocesszoros implementációja miatt a fordítást a `qmake` rendszerrel vagyunk kénytelenek menedzselni.