

Program „Symulator kasyna”

Za pomocą mechanizmów programowania obiektowego, zasymulujemy działanie kasyna. Każde ze „stanowisk” będzie oddzielną klasą, w momencie wybrania przez gracza – następuje powołanie do życia obiektu danej klasy.

Funkcjonalności:

1. W całości obiektowo.
2. Stanowiska do oprogramowania:
 - a. BlackJack (gra w oczko – gracz przeciwko komputerowi; strategia komputera zgodna ze standardową strategią krupiera)
 - b. Jednoręki bandyta
 - c. Ruletka dla jednego gracza
3. Gracz rozpoczynający wizytę w kasynie otrzymuje określoną liczbę pieniędzy i może wędrować pomiędzy stanowiskami

Co będzie ponadto oceniane:

1. Przejrzystość kodu, nazwy zmiennych i komponentów.
2. Ergonomia interfejsu użytkownika, w tym przejrzyste menu oraz wygodne sterowanie.
3. Odporność na błędy, np. podanie liczby przez użytkownika zamiast litery, podanie dwóch liter zamiast jednej, itp.

Termin wykonania:

„Ustne” zaliczenie kodu na ostatnich zajęciach.