

프로젝트 명	Blackjack
사용 언어	C
개발 도구	Sublime Text

[본문]

1. 작품개요

가. 개발동기

L7에서 개인프로젝트 과제가 나왔을 때, 최근에 배운 구조체를 억지로 쓰는게 아니라 정말 쓰면 편해지기에 쓰다는 느낌으로 프로젝트를 진행해보고 싶었는데 중학교 다니던 때 부터 즐겨온 카드게임인 블랙잭을 주제로 선택하면 카드, 덱 등을 구조체로 표현하면 편할 것 같아 블랙잭을 주제로 선택하게 되었습니다.

나. 개발환경

Sublime Text + gcc

다. 제작과정

날짜	진행 과정
2017년 5월 10일	프로젝트 시작
5월 11일	주제 결정 : Blackjack
5월 12일	용어 설명 완성 및 카드에 관련된 함수들 구현
5월 15일	BlackJ_table.c 생성
5월 14일	소스파일 분할 및 불필요한 연산 제거
5월 16일	기본적인 베틱를 구현
5월 17일	중간 발표
5월 21일	적용되지 않았던 나머지 룰 구현

2. 작품 소개

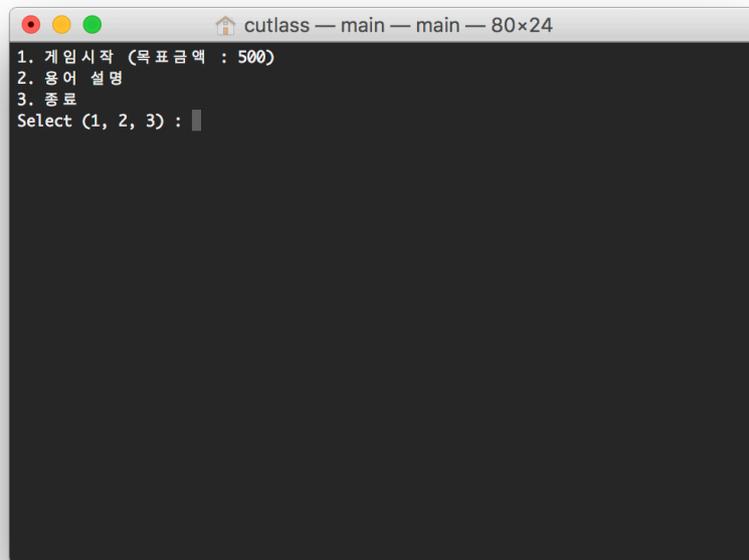
가. 사용 헤더

파일명	사용 목적
stdio.h	입출력
time.h	랜덤 시드 생성에 사용
unistd.h	sleep() 함수

나. 사용자 지정 함수

함수명	사용 목적
void playerTotal_calculator	플레이어의 총점 계산
void dealerTotal_calculator	딜러의 총점 계산
void _printInterface	딜러 패 공개 전 인터페이스 출력
void printInterface	딜러 패 공개 후 인터페이스 출력
void blackjack	블랙잭 이후의 처리
void bust	버스트 이후의 처리
void afterStand	플레이어의 스탠드 이후의 처리
void double_down	더블 다운 선택 이후의 처리
void table	게임의 전반적인 흐름 관리
void help	용어 설명을 출력
void setDeck	덱 초기화
void setHand	패 초기화
void shuffle	덱 셔플

다. 실행 내용 1) 처음 화면

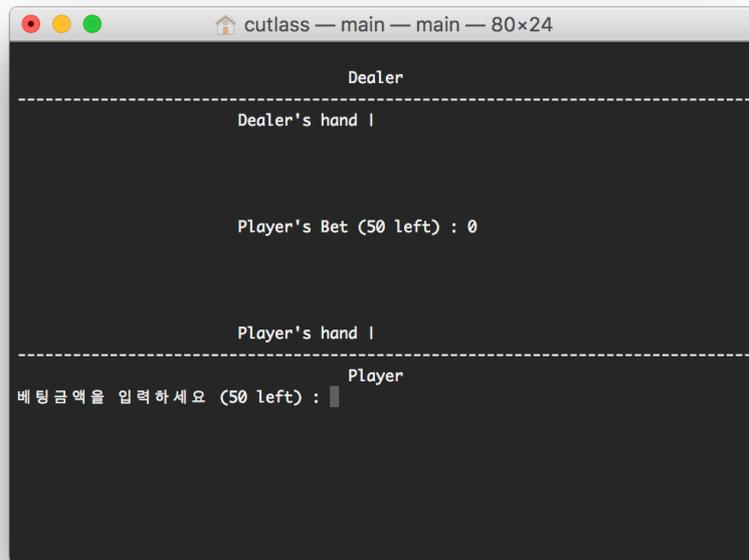


```
cutlass — main — main — 80x24
1. 게임 시작 (목표금액 : 500)
2. 용어 설명
3. 종료
Select (1, 2, 3) :
```

게임을 실행했을 때 나오는 화면입니다.

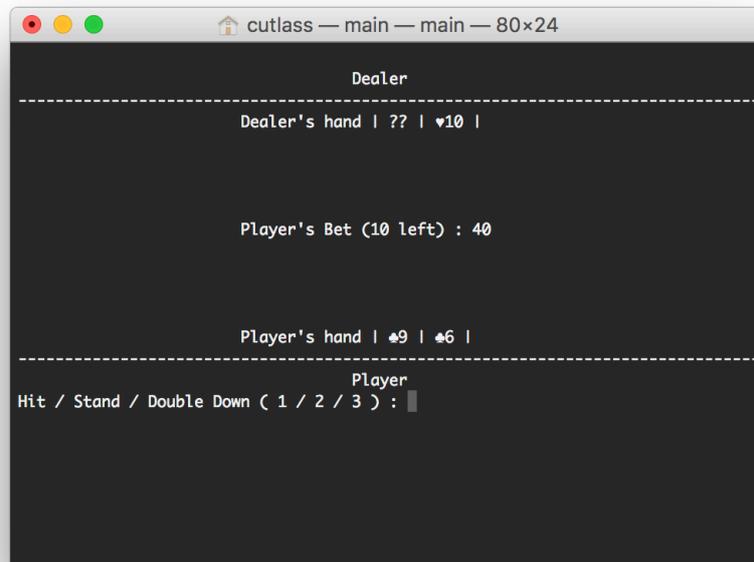
1을 누르고 엔터를 누르면 게임이 시작되고, 2를 누르고 엔터를 누르면 용어 설명이 나오고, 3 누르고 엔터를 누르면 종료됩니다.

2) 게임 시작



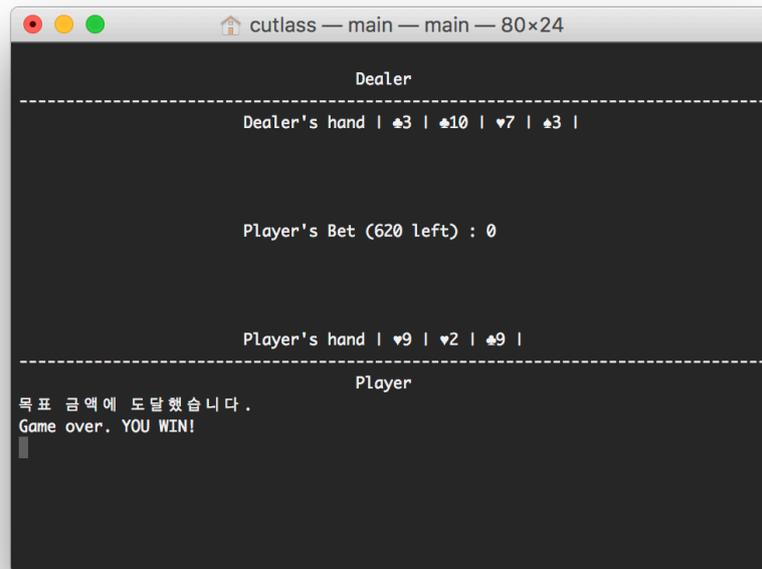
게임 시작을 누르면 보이게되는 화면입니다.

3) 게임 내 인터페이스



베팅 후, 딜러의 카드 한장이 공개되지 않은 상태의 화면이 보이게 됩니다.
스탠드 이후에 딜러의 턴이 되면 카드 한장이 공개되고 게임이 계속 진행됩니다.

4) 게임 클리어



목표금액에 도달하여 게임이 끝나고 4초후 처음 화면으로 돌아가게 됩니다.

3. 개발하면서 느낀 점

주제를 정하는 것까진 순조로웠지만, 셔플부터 고르게 섞이는 느낌이 아니라 막막하였습니다.

개발하면서 이것저것 시도해보며 많은 공부가 되었던 것 같고, 세미클론 때문에 몇십분 버렸다던가 하는 썰이 실제로 일어나는 일이었구나, 하고 느꼈습니다.

구현되지 못한 룰이 한가지 (split) 있는데, 이후에 꼭 구현해야겠다고 생각했습니다.

그 밖에도 뭔가 부족해 보이는 인터페이스, 정수를 받는 부분에서 이상한 값을 넣으면 터지는 점 등이 아쉬운 점으로 꼽힙니다.

하지만 인터넷에서 C로 구현된 블랙잭 중엔 이 프로젝트만큼 실제 블랙잭과 유사하게 구현된 프로젝트는 적어도 전 찾아볼 수 없었습니다. 그런 점은 뿌듯했던 것 같습니다.

다음 프로젝트는 더 실력을 키워 높은 난이도와 높은 퀄리티를 뽑아보고 싶어졌습니다.