

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 베팅룰 구현
5월 17일	중간 발표
5월 21일	적용되지 않았던 나머지 룰 구현

2. 작품 소개

가. 사용 헤더

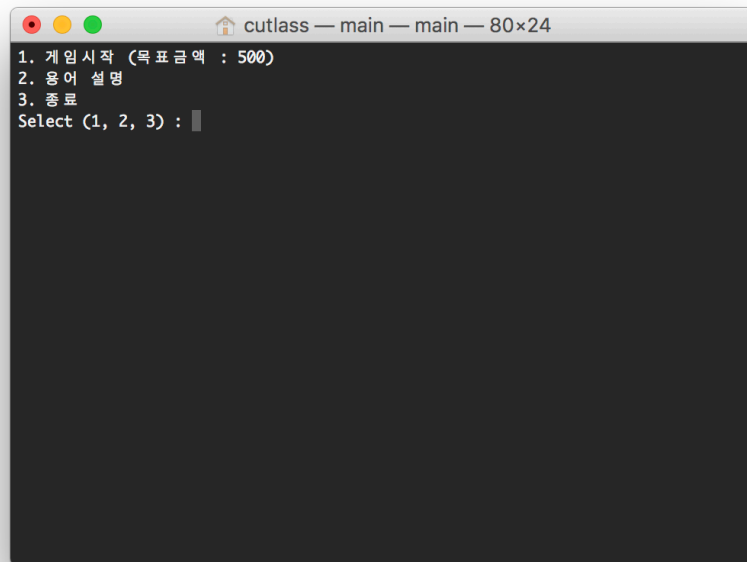
파일명	사용 목적
stdio.h	입출력
time.h	랜덤 시드 생성에 사용
unistd.h	sleep() 함수

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

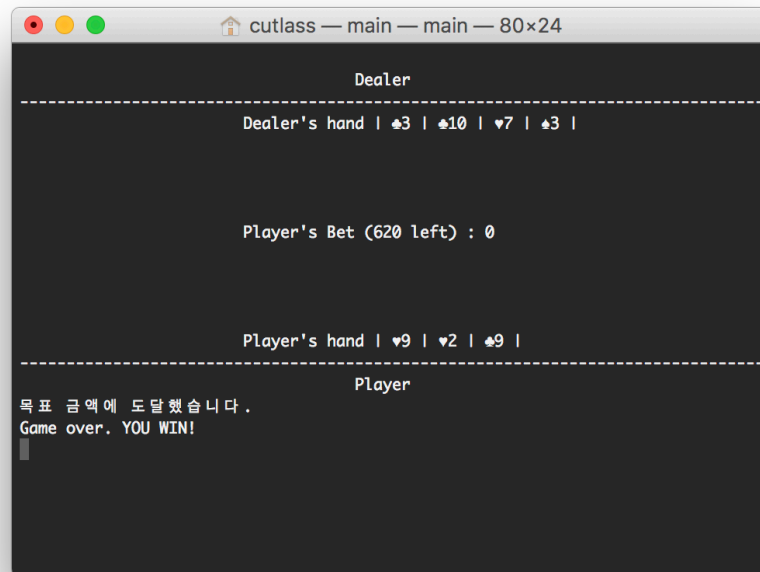


```
cutlass — main — main — 80x24
1. 게임 시작 (목표금액 : 500)
2. 용어 설명
3. 종료
Select (1, 2, 3) :
```

게임을 실행했을 때 나오는 화면입니다.

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

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.