

ブラックジャック : 問題

2016 年 04 月 04 日更新

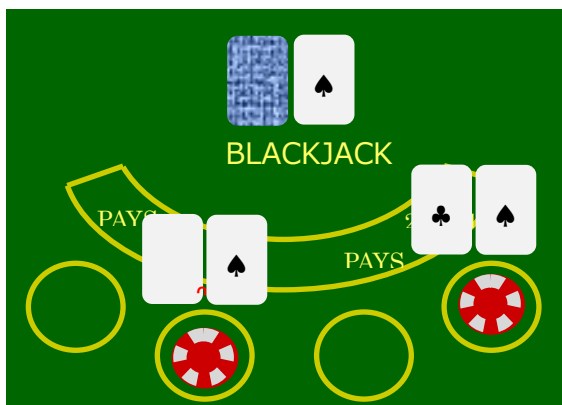
ブラックジャックのクラス図を作成してください。

ゲームの概要

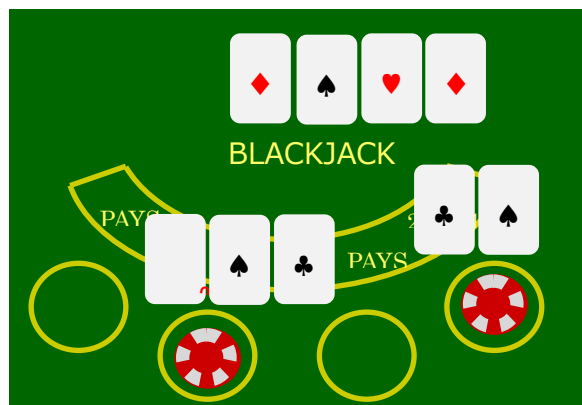
ブラックジャックは、プレイヤーとディーラーとの間で 1 対 1 の勝負を行います。従って、プレイヤーが複数いる場合、ディーラーは、あるプレイヤーに勝ち、別のプレイヤーに負けることがあります。プレイヤーは、手札の点数の合計が 21 以内で、ディーラーより 21 に近ければ勝ちとなり、同じならば引き分け、遠ければ負けとなります。カードは、2 から 10 はその数字通りの点数、絵札(ジャック、クイーン、キング)は 10 点、エースは手札の点数の合計が 21 を超えない場合 11、超える場合は 1 と数えます。

ゲームの手順¹

1. プレイヤーは、チップを賭けます。
2. ディーラーは、プレイヤーとディーラーにカードを 2 枚ずつ配ります。プレイヤーのカードは両方とも表向き(アップカード)で、ディーラーのカードは、表向きと裏向き(ホールカード)とします。
3. それぞれのプレイヤーは、ヒットまたはスタンドを選択します。
4. ヒット : カードを 1 枚もらいます。21 を超えると、バストと呼び、即座に負けとなります。
5. スタンド : その時点の手で勝負します。
6. 次はディーラーの番ですが、ディーラーは 17 未満ではヒット、17 以上でスタンドしなければなりません。
7. プレイヤーが勝てば、賭けたチップと同額の配当がもらえます。引き分けならば、賭けたチップが戻ります。バストまたは負けの場合、賭けたチップは没収されます。



カードを配った(2.)後



ディーラーの番の(4.)後

¹ 色々なオプションがありますが、もっとも基本的なもののみとしました。

モデリング、メモなどにお使いください

本文書の著作権は特定非営利活動法人 UML モデリング推進協議会(UMTP)に帰属します。本文書の再配布、改変は自由ですが、商用利用は禁止します。本文書のご利用により生じたいかなる損害についても UMTP は責任を負いません。