

# Sieciowe systemy informacyjne

Wykorzystanie tablic

# Ćwiczenia



1. Wykorzystując tablice napisz prostą grę w oczko. Mamy talię kart, tasujemy ją i wybieramy po dwie karty dla gracza (odkryte) i dla krupiera (jedna odkryta, jedna zakryta).
2. Za pomocą przycisków – gracz może dobierać karty lub spasować.
3. Wygrywa ten, kto ma sumę kart bliższą 21.
4. Krupier zawsze dobiera kartę, jeśli suma jego kart jest poniżej 16, zawsze pasuje, jeśli większa lub równa 16.
5. Zadbaj o oprawę graficzną i przejrzysty interfejs.
6. Dodaj grę do swojego bloga.