

# ajnc

```
card_val_ajnc1={'As':1,'dva':2,'kralj':10};
boje={'tref':'crno','pik':'crno','kara':'crveno','herc':'crveno'};
dcard_ajnc={}
for val in card_val_ajnc1.keys():
    for col in boje:
        dcard_ajnc[val+col]=card_val_ajnc1[val]

from random import randrange

class Karte:
    def __init__(self):
    def deal_igrac
    def deal_banka
```

Vrijednost karata  
As->1

Boje  
tref->crno

As, dva...

tref, pik...

Ključna riječ  
Astref->1

Ključna riječ  
Astref->[1,"As tref", imeslike.gif,...]

# *ajnc*

Karte\_keys=self.karte.keys()

i=integer, 0 do len(self.karte)

odabranaK=Karte\_keys[i]

npr. 'Astref'

Lk=self.karte[odabranaK]

U prvom slucaju vrijednost

U drugom lista

Lk[0]=1, Lk[1]='As Tref', ...

• Deal\_igrac

• Uzima 1 kartu, dodaje vrijednost u sumu

• Briše kartu iz strukture

• Pozivom deal\_banku ili hold funkcije, banka dijeli karte

• Hold (banka dijeli)

• Uzima karte tako da je zbroj sto blizi 21, kao kod igrača

• Usporediti sume

```

➤ card_val_ajnc={'As':1,'dva':2,'tri':3,'decko':10,'baba':10,'
kralj':10};

➤ card_val_ajnc1={'As':1,'dva':2,'kralj':10};

➤ boje={'tref':'crno','pik':'crno','kara':'crveno','herc':'crveno'}
;

➤ dcard_ajnc={}

➤ for val in card_val_ajnc1.keys():
➤     for col in boje:
➤         dcard_ajnc[val+col]=[card_val_ajnc1[val],val+" "+col]

➤ from random import randrange

```

```

➤ class Karte:

➤     def __init__(self):
➤         self.izabrane={}
➤         self.sum=0
➤         self.banka=0
➤         self.run=0
➤         self.last_sum=0
➤         self.last_banka=0
➤         self.setup()

```