

Politechnika Świętokrzyska w Kielcach

Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki

Projekt Programowanie Obiektowe

Temat projektu: Gra Poker

Zespół wykonawczy:

Adrian Budzeń

Mateusz Bazior

Grupa:

2ID11A

Spis treści:

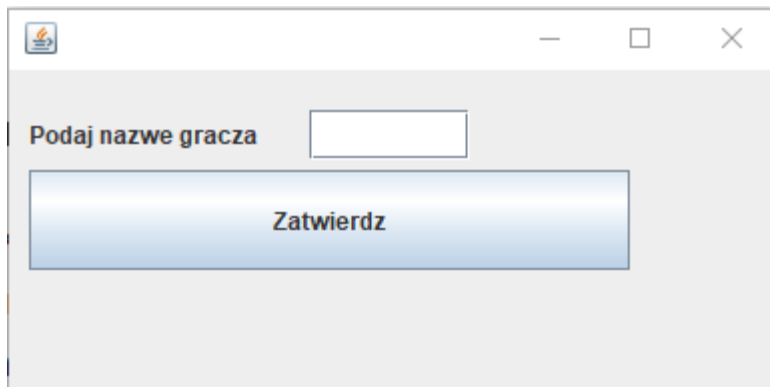
1. Założenia projektu
2. Opis działania programu
3. Wnioski i możliwość przyszłego rozwoju

1. Założenia projektu.

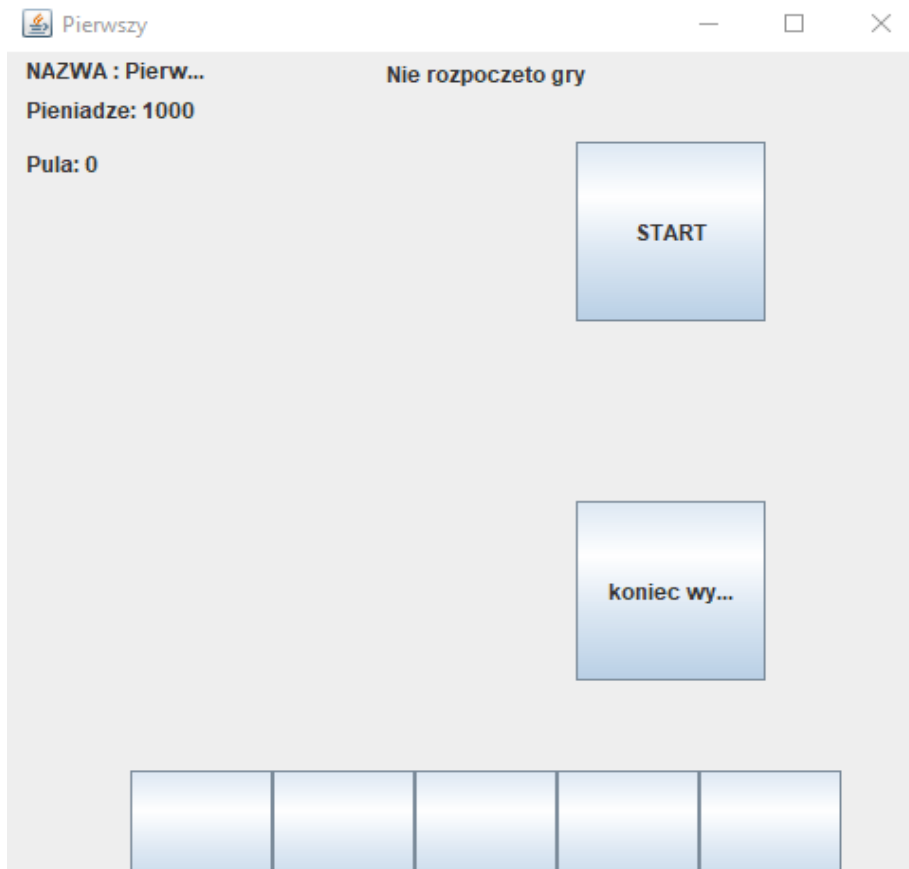
Tematem naszego projektu jest gra karciana Poker. Naszym zadaniem było przygotowanie w aplikacji w języku Java wraz z interfejsem graficznym. Przygotowaliśmy program z myślą o grze sieciowej korzystamy z architektury klient-serwer.

2. Opis działania programu.

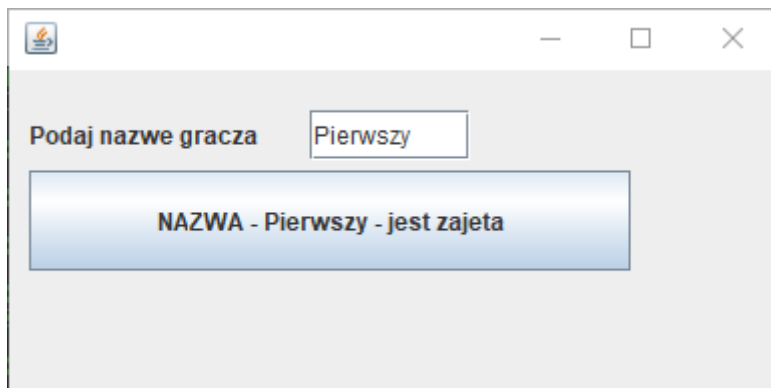
W pierwszym kroku musimy uruchomić serwer (ServerMain.java) następnie musimy połączyć się z serwerem przy pomocy klienta (Client.class). Kiedy wykonamy powyższe kroki pokaże nam się okno wyboru nazwy gracza:



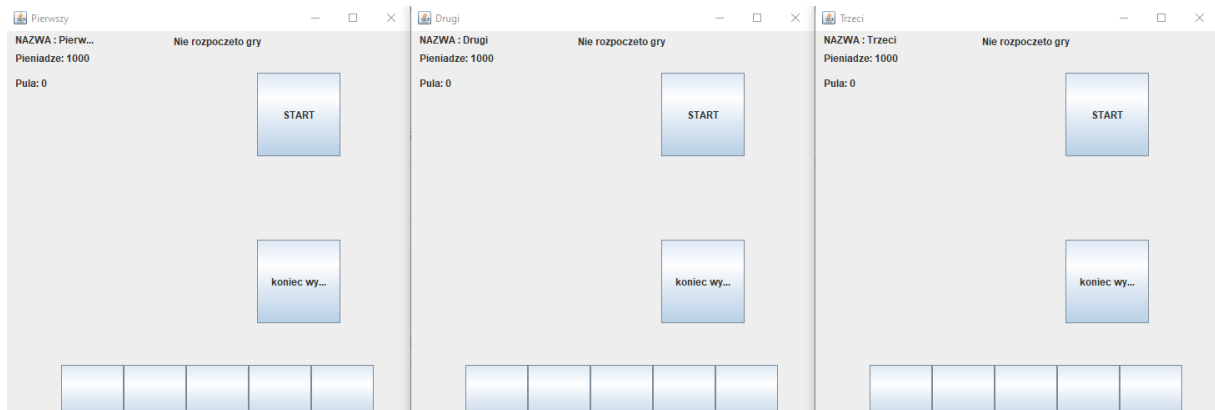
Po wpisaniu nazwy wyświetli nam się interfejs gry:



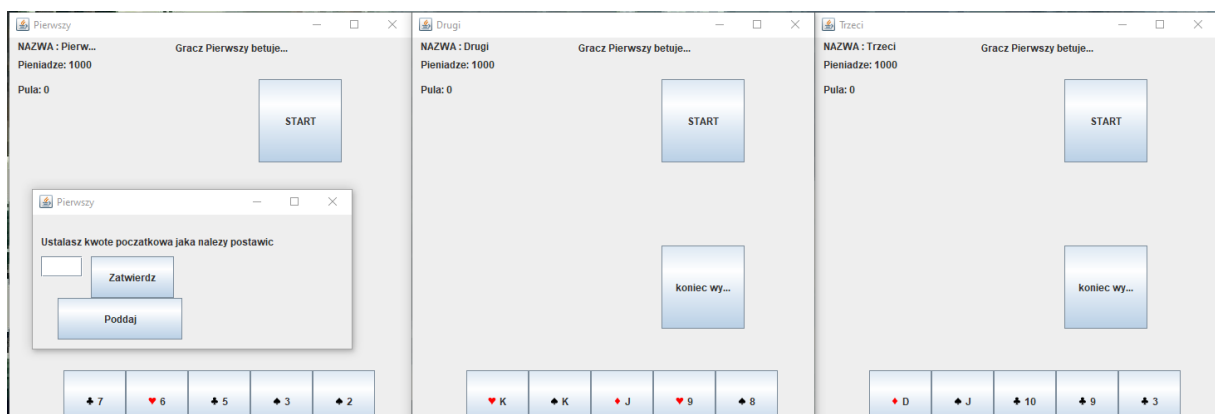
W tym samym momencie na serwerze może być pięciu graczy. Jeśli spróbujemy podać nazwę gracza która już występuje na serwerze otrzymamy komunikat o tym, że nazwa jest już zajęta:



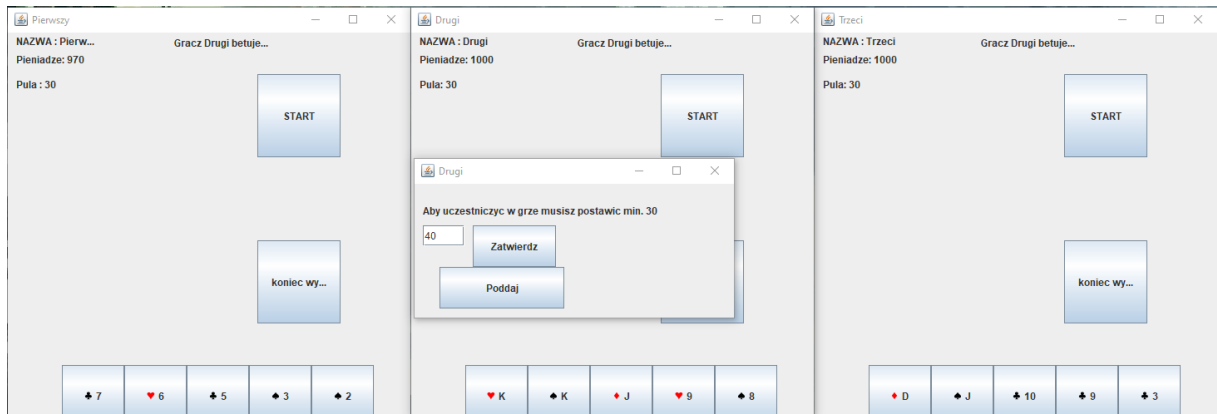
W poniższym przykładzie będziemy prezentować aplikację w sytuacji kiedy na serwerze jest trzech graczy:



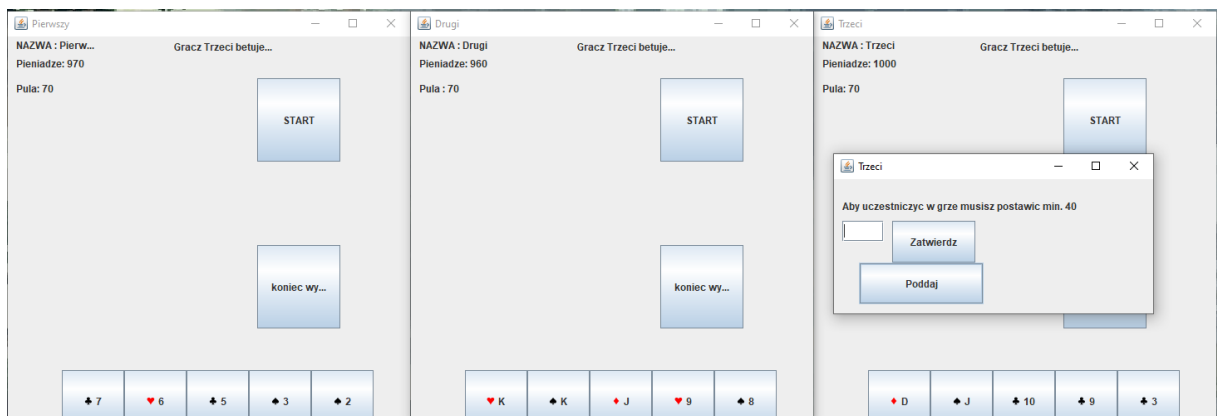
Gra rozpoczyna się po kliknięciu przez jednego z graczy przycisku start:



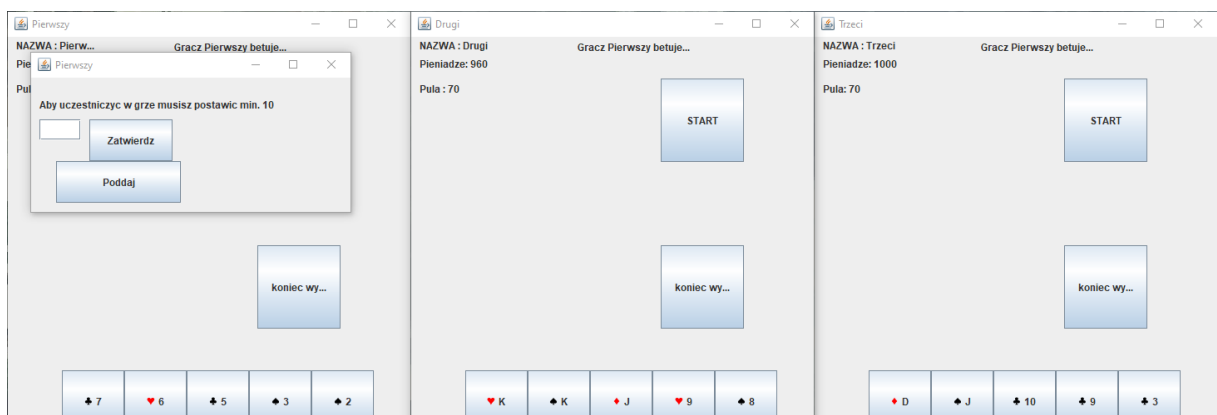
Każdy z graczy rozpoczyna grę z kwotą 1000. W momencie rozpoczęcia gry karty losują się i możemy zobaczyć je przy dolnej krawędzi interfejsu. W tym momencie gracz pierwszy wpisuje kwotę z jaką chce rozpocząć:



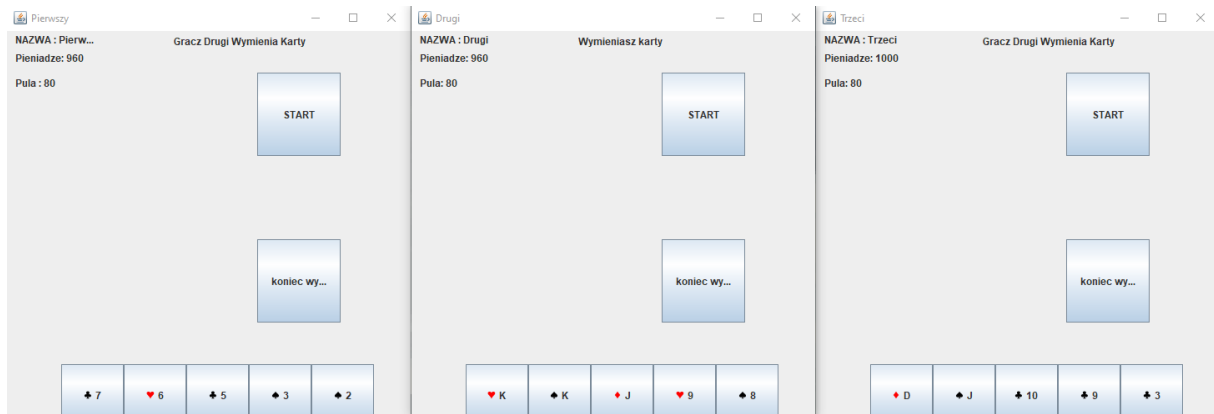
W przypadku kiedy pierwszy gracz rozpoczyna z kwotą 30 drugi gracz musi postawić minimum 30, jeśli któryś z graczy postawi więcej kwota minimalna się zwiększy i gracz pierwszy będzie musiał wyrównać. Pierwszy etap obstawiania kończy się w momencie kiedy wszyscy gracze dali jednakową kwotę bądź gracz poddał turę.



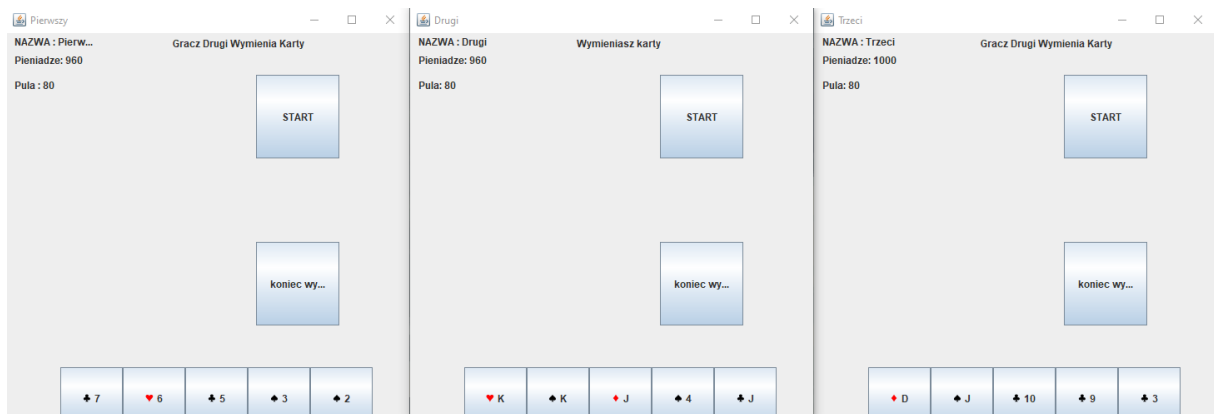
Gracz trzeci poddaje turę. Do końca rozdania gracz Trzeci nie będzie brał udziału w rozgrywce. Będzie on jednak widział wszystkie zmiany w rozgrywce oraz będzie mógł obserwować pule.



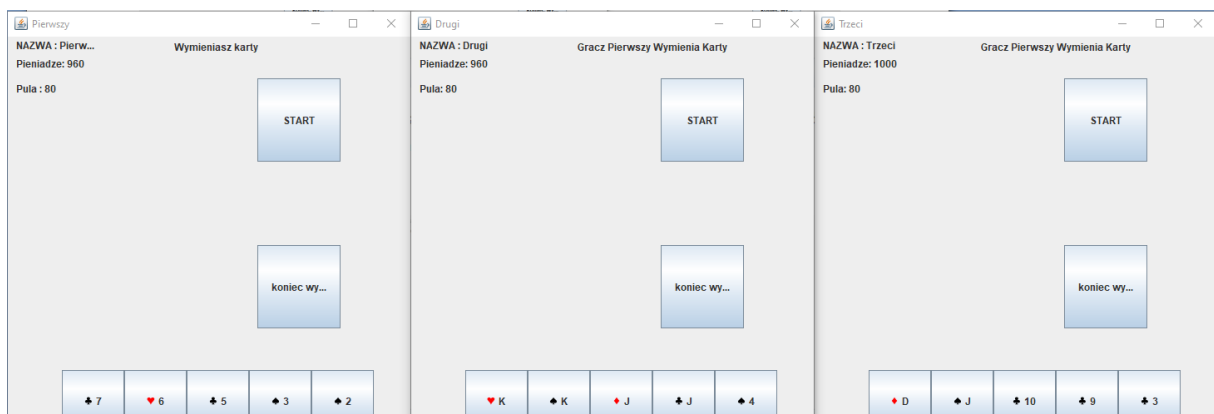
Gracz Pierwszy musi wyrównać kwotę w stosunku do gracza Drugiego.



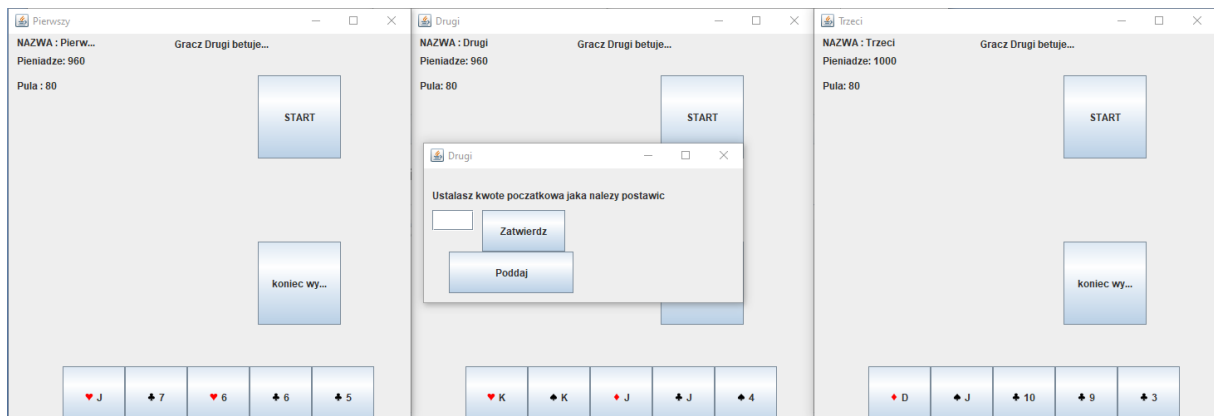
Po wyrównaniu gracze wymieniają karty robią to turowo. Każdą kartę można wymienić jeden raz. Jeśli gracz wymieni 5 kart automatycznie kończy wymianę i przechodzi do następnego gracza.



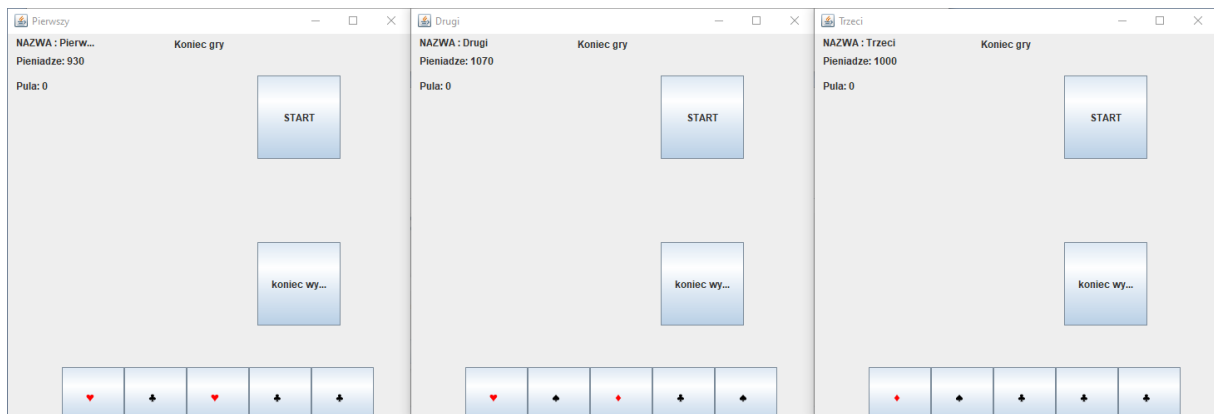
Jak widzimy gracz Drugi wymienił dziewiątkę na czwórkę i ósemkę na waleta.



Po naciśnięciu przycisku koniec wymiany karty się sortują i następuje przejście do gracza Pierwszego, ponieważ gracz Trzeci poddał rozdanie.



Teraz zaczynam drugi etap obstawiania.



W tym przypadku gracz pierwszy i drugi postawili jednakową kwotę i wygrał gracz drugi, ponieważ miał parę króli i parę waletów. Wygraną widzimy po Pieniędzy gracza drugiego.

W tym momencie możemy zacząć kolejne rozdanie z kwotą z którą zakończyliśmy wcześniejszą turę.

3. Wnioski i możliwość przyszłego rozwoju

Opracowany projekt pozwolił nam lepiej zapoznać się z językiem programowania Java, biblioteką Swing oraz komunikacją klient-server. W przypadku dalszego rozwoju projektu można zaimplementować tworzenie przez graczy własnych serwerów oraz wyświetlanie listy wszystkich dostępnych serwerów. Dobrym pomysłem jest również stworzenie bazy danych użytkowników z możliwością zapisu stanu konta.