

Fonctionnalités implémentées 14/03/2017

Cette implémentation suit les règles suivantes :

- * la partie gestion du site n'est pas implémentée;
- * il faut au minimum 4 joueurs pour commencer une partie;
- * une manche de *Poker* se déroule via les enchères suivant : *Blind*, *PreFlop*, *Flop*, *Turn* et *River*;
- * lors de la *Blind*
 - * aucune carte n'est distribuée;
 - * le premier joueur doit miser la *SmallBlind* qui est définie à 1;
 - * le joueur suivant, la *BigBlind*, doit miser le double de cette mise;
- * lors de la *PreFlop*
 - * deux cartes sont distribuées à chaque joueur;
 - * le premier joueur à parier est celui qui suit la *BigBlind*;
- * lors de la *Flop*
 - * 3 cartes communes sont distribuées sur le tableau;
 - * le premier joueur à parier est celui qui suit la *BigBlind*;
- * lors des enchères *Turn* et *River*
 - * 1 carte commune est distribuée sur le tableau;
 - * le premier joueur à parier est celui qui suit la *BigBlind*;
- * lors des enchères *PreFlop*, *Flop*, *Turn* et *River*, un joueur peut :
 - * suivre (to call) : le joueur dépose le montant de la mise en cours;
 - * relancer (to raise) : le joueur mise plus que le montant du pari en cours, attention, après une relance, un nouveau tour complet des joueurs est effectué;
 - * se coucher (to fold) : le joueur abandonne la manche;
 - * faire tapis (allIn) : si le joueur ne possède pas assez d'argent pour suivre mais qu'il souhaite participer à la manche, il peut déposer l'entièreté de son argent, il ne gagnera par contre qu'une proportion du pot en jeu;

* parler (to check) : un joueur peut, sous certaines conditions, passer son tour. Ce pari n'est pas implémenté

* en fin de *River*, un joueur a une main unique composée de 5 cartes, 2 qu'il possède depuis le début de la manche, et 3 qu'il choisit parmi les 5 du tableau;

* si un joueur fait tapis, un pot parallèle est créé;

* si à la fin d'un pari il reste un unique joueur, ce joueur gagne le pot

* dans le cas contraire, les cartes des joueurs sont comparées et le pot est distribué entre les vainqueurs.

Fonctionnalités non implémentées 17/03/2017

* Parler (ou faire « parole »)

Liens de documentations

* [Principe du jeu](<https://fr.wikipedia.org/wiki/Poker>)

* [Liste des enchères](https://fr.wikipedia.org/wiki/Enchère_%28poker%29)

* [Tutoriel sur les enchères](http://www.poker-training-academy.com/cours-de-poker-encheres-au-poker_pageid76.html)

* [Liste des mains](https://fr.wikipedia.org/wiki/Main_au_poker)

* [Pot parallèle en cas de tapis](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pot_parallèle_%28poker%29)

* [Dynamique du jeu](http://www.poker-training-academy.com/poker-tutorial-coup-simple-poker_pageid77.html)

* [Fichier Markdown (.md)](<https://fr.wikipedia.org/wiki/Markdown>)

Mise à jour effectuées 17/04/2017

>A compléter

Mise à jour effectuées 08/05/2017

>A compléter

Mise à jour effectuées 10/08/2017

Classe:

***Player**

mis la méthode getPlayerCards() en public

add the attribute int bounty for my modification

getter and setter for it

constructeur de player mis en public

***Card**

ajout la methode toString

***Flop**

constructeur mis en public

For make the flop i change in the classe:

Blind.java i put the "match.dealBoard(3)" in comment

Preflop.java i change at the line 36 "match.dealBoard(1)" to
"match.dealBoard(3)"

Turn.java i had at the line 38 "match.dealBoard(1);"

***Match**

put the methode isOver() in public

put the class in public

add the attribute int bounty for my modification

getter and setter for it

***Game**

add the method getMatch

***Pot**

put the methode findWinners in public

put the class in public

***Pots** put the class in public

***PlayerCards**

put the class in public

add the method unshow the cards for hide the card at the start of
the game

**** view**

image

table de poker

<https://pokermid.files.wordpress.com/2010/08/nice-green-table.png>

carte de jeu

<https://github.com/hayeah/playing-cards-assets/tree/master/svg-cards>