

- **Skripte:** Main, Game, HeadsUp
- **playerP1, playerP2, M:** Representieren die zwei Spieler. Zeilenvektor mit 5 Werten.
 1. riskFactorP-
 2. playerP-(2) (Kapital)
 3. playerP-(3) (cardValue)
 4. playerP-(4) (Einsatz)
 5. losses noch nicht gesetzt
- **riskFactorP1, riskFactorP2, M:** Setzverhalten der Spieler. Zahl zwischen 0 und. Umso höher der Wert, desto passiver der Spieler. Ist konstant
- **playerP1(2), playerP2(2), G, H:** Momentanes Kapital der Spieler. Wird anfangs mit *startCapitalP-* für jeden Spieler individuell gesetzt
- **playerP1(3), playerP2(3), H, A:** Der momentane Kartenwert des Spielers. Ist *riskFactorP-* grösser als dieser Wert, setzt der Spieler
- **playerP1(4), playerP2(4), H:** Momentaner Einsatz eines Spielers während einer Runde. Wird durch *betValue* inkrementiert.
- **n, M:** Setzen wieviel Spiele gespielt werden
- **betValue, M,H:** Um wieviel der Pot erhöht werden kann
- **blindOn, M:** Blinds ein-/ausschalten
- **blindValue, M:** Um wieviel der Blind maximal erhöht werden kann
- **gameValues, M:** Zeilenvektor, der die Spieleinstellungen *betValue*, *blindOn*, *blindValue* speichert
- **winsP1, winsP2, M:** Anzahl Siege der Spieler, wird durch *winner* inkrementiert

- **rounds**, **M**: Vektor mit Anzahl gespielte Hände pro Spiel
- **totalRounds**, **M**: Gesamte Anzahl gespielte Hände für alle n Spiele
- **counter**, **M**, **G**: Anzahl Runden bis ein Spieler gewinnt, hilft zum setzen von *rounds*
- **winner**, **M**, **G**: Gewinner eines Spiels, inkremiert *winsP1*
- **pot**, **H**: Pot während einer Runde. Setzt sich aus den *betValues* zusammen. Wird an *playerP-(2)* verteilt, wenn dieser gewinnt
- **betRounds**, **H**: Anzahl gespielte Runden pro Hand
- **adjustCardValueP-**, **H**: Funktion, welche den momentanen Kartenwert (*playerP-(3)*) eines Spielers berechnet