Pokerspiel von Rafael Bilger und Dominic Etter

Wir haben folgende Funktionen implementiert

* Die vorgegebenen Methoden für die Erkennung der Verschiedenen Kartenkombinationenwurden implementiert
* Anpassung der Testklasse, um die Methoden zu testen
* Erweiterung der Royalflush-Methode basierend auf höchster möglicher Strasse und einem Flush mit der entsprechender Testklasse
* Erweiterung GUI Grundansicht, nun werden die Spieler in zwei Spalten gezeigt, für eine verbesserte Bildschirmansicht
* Beim Start wird gefragt welche Anzahlspieler gewünscht. Die Eingabe wird mit einem ChangeListener direkt validiert und mithilfe von CSS Klassen wird das Eingabefeld entsprechend eingefärbt (Eingabe zwischen 2 und 10 = grün, Eingabe kleiner 2 oder grösser 10 = rot)
* Das «Aufdecken» der Karten wurde mit einer RotateTransition animiert.
* Gewinner wird ausgegeben und in der GUI aktuell angezeigt, zuerst als Pop-up in der Mitte (animiert für eine gewisse Zeitspanne) und gleichzeitig statisch in der oberen linken Ecke.
* Wir haben auf die Implementierung der detaillierten Auswertung der einzelnen Handtype teilweise verzichtet (nicht implementiert heisst, dass unentschieden ausgewiesen wird, wenn z.B. zwei Player FullHouse haben), dafür haben wir im Fall eins Unentschiedens die Ausgabe erweitert um die Ausgabe, unter welchen Spielern der Sieg geteilt wird (inkl. der Auslesung des höchsten Unentschiedens, falls es mehrere Unterschiedensvarianten zwischen den Spielern gibt).
  + HighCard, ist bis auf die letzte Karte implementiert (alle werden verglichen)
  + OnePair, höheres Paar wird ermittelt
  + TwoPair, höhstes Paar wird ermittelt, bei Gleichstand wird das zweite Paar verglichen, auf die folgende Highcard-Implementierung wurde verzichtet.
  + ThreeofaKind, Höherer Drilling wird ermittelt
  + Straight, ist bis auf die letzte Karte implementiert (alle werden verglichen)
  + Flush, ist bis auf die letzte Karte implementiert (alle werden verglichen)
  + FullHouse, ist nicht implementiert
  + FourofaKind, höherer Vierling wird ermittelt
  + StaightFlush, ist bis auf die letzte Karte implementiert (alle werden verglichen)
  + RoyalFlush, ist bis auf die letzte Karte implementiert (alle werden verglichen)

Git

<https://github.com/Etter15/Pokerspiel_HS19>