

# Poker no bar

Após o trabalho João, Cleber, Tavares e Luís decidem ir em um bar jogar baralho, o jogo de baralho que tem no bar é de poker. Sabendo que no poker a mesa rotaciona em sentido horário, as cartas são aleatórias e a ordem das mãos mais fortes são consecutivamente: Royal flush<sup>1</sup>, Straight Flus<sup>2</sup>, Quadra<sup>3</sup>, Full House<sup>4</sup>, Flush<sup>5</sup>, Sequência<sup>6</sup>, Trinca<sup>7</sup>, Dois Pares<sup>8</sup>, Par<sup>9</sup>, Carta Alta<sup>10</sup>. E que os jogadores podem realizar as jogadas Check (recusar de abrir a aposta quando ninguém mais apostou na mesa), Apostar (abrir aposta quando ninguém mais apostou), Desistir (sair da partida), Pagar (para pagar o jogador deve fazer uma aposta que iguale ao valor da maior aposta da mesa), Aumentar (aumenta o valor da aposta). O baralho é composto de 52 cartas, sendo dos valores a partir do 2 até A sendo A o maior e quatro naipes.

Cada jogador recebe 2 cartas que só ele pode ver ou usar. Depois são distribuídas 5 cartas na mesa, com as faces voltadas para baixo. Essas cartas são coletivas e todos os jogadores podem usá-las para fazer seu jogo de 5 cartas. Para fazer um jogo de 5 cartas, cada jogador poderá usar todas ou nenhuma das cartas de sua mão (ou seja, ele poderá usar de 3 a 5 cartas comunitárias). O jogo é dividido em quatro rodadas, que são realizadas no sentido horário da mesa. Se dois ou mais jogadores têm mãos do mesmo valor e empatam, as fichas serão divididas entre esses jogadores.

Depois que as cartas forem dadas, o Small Blind e o Big Blind devem colocar suas apostas obrigatórias na mesa. Os Blinds asseguram que existirá apostas desde o início do jogo.

Em seguida, o primeiro jogador a esquerda do Big Blind terá que optar por três jogadas: Pagar (igualar o valor apostado pelo Big Blind); Apostar (aumentar o valor apostados pelo Big Blind); ou desistir (descartar suas cartas e desistir da aposta no jogo). Terminada a sua ação, é a vez do próximo jogadores e assim continua até que todos os jogadores da mesa tenham feito suas ações.

Depois das ações de todos os jogadores, o dealer deverá aplicar o flop\* (virar para cima as três primeiras cartas da mesa).

Em seguida, o jogador à esquerda do dealer deverá pedir mesa (passar) ou apostas, e assim segue até o último jogador. O dealer faz então o turn\* (virar para cima a 4ª carta da mesa).

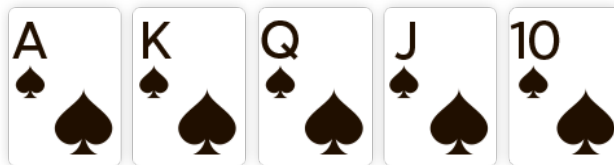
Novamente. O jogador à esquerda do dealer pede mesa ou aposta. Depois que todos os jogadores agirem, o dealer deverá aplicar o river\* (virar para cima a 5ª carta da mesa).

Agora é a última rodada de apostas. O jogador à esquerda do dealer deverá pedir mesa ou apostar. Depois da ação de todos os jogadores, aqueles que estiverem jogando revelam suas mãos (showdown\*) para ver quem ganhou as fichas da mesa.

## 1. Royal Flush



2. Straight Flus



3. Quadra



4. Full House



5.Flush



6. Sequência



7. Trinca



8. Dois Pares



9. Par



10. Carta Alta



Crie um programa de poker, que rode no terminal, com aposta/aumento de pot-limit de 12 fichas, cada jogador começará com 30 fichas, o programa deve apresentar os nomes dos jogadores apresentados no enunciado, sendo o jogador "Cleber" único jogável, isto é, quem for jogar controlará as ações do "Cleber" e somente dele. O jogo deve seguir as regras do jogo de poker convencional. Necessário uso de pilha para o baralho do DEALER, a representação da carta deve ser seu valor seguido da inicial de seu naipe. Ex.: 7E (7 espadas), AC (ás de copas), KP (K de paus), 7O (7 de ouros). O programa deve calcular os pontos seguindo a ordem das combinações mencionadas acima, se o jogo possuir apenas um jogador ao final, este vencerá. O programa deve permitir ao jogador (Cleber) escolher entre pagar a aposta, aumentar ou desistir e automaticamente exibir as cartas para o jogador.

Segue abaixo exemplos de saída de terminal:

#### Exemplo 1.

```
Iniciando rodada 1
Cartas comunitárias:
Apostas: 0 fichas

Vez do João
O João abriu as apostas em 3 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Tavares
O Tavares pagou a aposta e ficou com 57 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Luís
O Luís pagou a aposta e ficou com 57 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Cleber
Suas fichas: 60
Suas cartas: 8E 2P Escolha uma ação:
[1] Pagar
[2] Aumentar
[3] Desistir
```

#### Exemplo 2.

```
Iniciando rodada 2
Cartas comunitárias:
50 100 80 Apostas: 3 fichas

Vez do João
O João pagou a aposta e ficou com 54 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Tavares
O Tavares pagou a aposta e ficou com 54 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Luís
O Luís pagou a aposta e ficou com 54 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Cleber
Suas fichas: 57
Suas cartas: 8E 2P Escolha uma ação:
[1] Pagar
[2] Aumentar
[3] Desistir
```

### Exemplo 3.

```
Iniciando rodada 3
Cartas comunitárias:
50 100 80 JO Apostas: 3 fichas

Vez do João
O João pagou a aposta e ficou com 51 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Tavares
O Tavares pagou a aposta e ficou com 51 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Luís
O Luís pagou a aposta e ficou com 51 fichas!
Apostas: 3 fichas

Vez do Cleber
Suas fichas: 54
Suas cartas: 8E 2P Escolha uma ação:
[1] Pagar
[2] Aumentar
[3] Desistir
```

### Exemplo 4.

```
Vez do João
O João aumentou a aposta para 8 fichas e ficou com 43 fichas!
Apostas: 8 fichas

Vez do Tavares
O Tavares pagou a aposta e ficou com 43 fichas!
Apostas: 8 fichas

Vez do Luís
O Luís aumentou a aposta para 12 fichas e ficou com 39 fichas!
Apostas: 12 fichas

Vez do Cleber
Suas fichas: 39
Suas cartas: 8E 2P Escolha uma ação:
[1] Pagar
[2] Aumentar
[3] Desistir
1
O Cleber pagou a aposta e ficou com 27 fichas!
João fez 19 pontos
Vencedor João
```