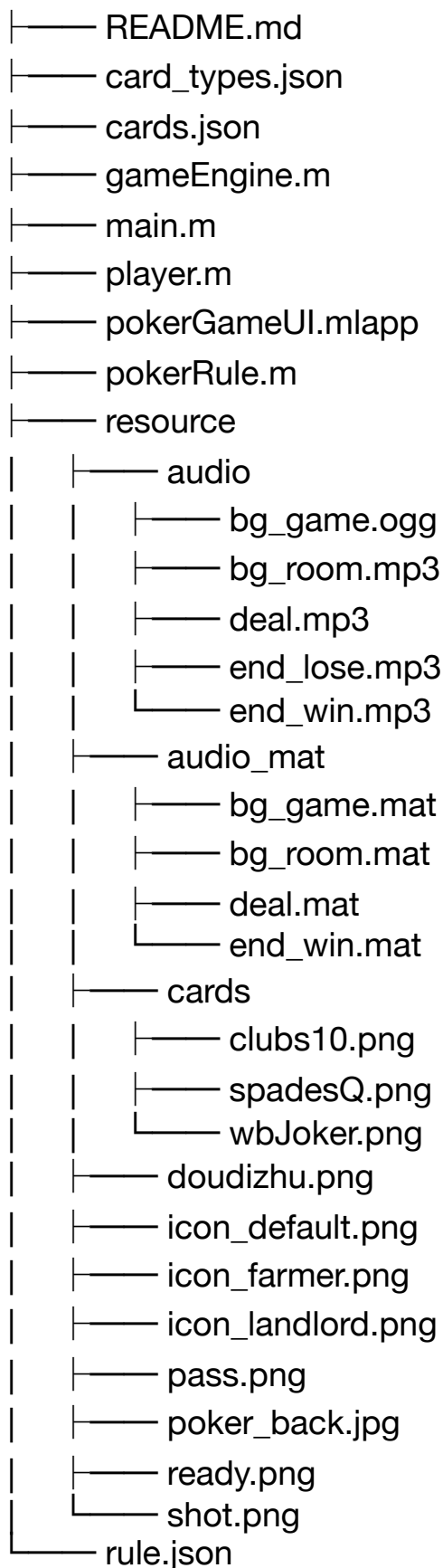


# Poker Game Specifications

Program structure	2
Class: pokerRule	3
pokerRule::Properties	3
pokerRule::Methods	4
index_of(pkRule, typeName, ele)	4
function card_type(pkRule, cards)	4
function cards_value(pkRule, cards)	4
function compare_poker(pkRule, preCards, selectedCards)	4
Class: gameEngine	5
gameEngine::Properties	5
gameEngine::Methods	8
function assignRole(eg)	8
function determineWinner(eg)	8
function sortCard(eg, player)	8
function distributeCards(eg)	9
function update(eg)	9
function displayCard(eg)	9
function dispShotCards(eg)	9
function nextTurn(eg)	10
function startGame(eg)	10
function endGame(eg)	10
function bgm(eg)	10
Class: player	11
player::Properties	11
Class: pokerGameUI	13
pokerGameUI::UI Components	13
pokerGameUI::Properties	14
pokerGameUI::Methods	15
function selectCard(app, src, event, indx)	15
function startupFcn(app)	15
function ReadyButtonValueChanged2(app, event)	16
function ShotButtonPushed(app, event)	16
function PassButtonPushed(app, event)	17
function SwitchValueChanged(app, event)	18

## Program structure



## Class: pokerRule

```
1  classdef pokerRule < handle
2      % properties of poker game rule
3      properties
4          % 'rocket', 'bomb',
5          cardType = ["single", "pair", "trio", "trio_pair", "trio_single",
6          cardRule = jsondecode(fileread('rule.json'));
7          compare_result % -3 -> found; -2 -> not found; -1 -> unkown type;
8          gameEngine
9      end
10
11     % methods of poker game rule
12     methods
13         % find the indx, which represents magnitude, and cards type
14         function index_of(pkRule, typeName, ele) ...
33        % determine the cards type
34        function card_type(pkRule, cards) ...
59        % determine cards value: return cards type and value
60        function cards_value(pkRule, cards) ...
77        % compare the poker hands and set compare value
78        function compare_poker(pkRule, preCards, selectedCards) ...
137    end
138 end
```

### pokerRule::Properties

1. **cardType**: 储存所有的斗地主牌型的数组，内容为下：

```
"single", "pair", "trio", "trio_pair", "trio_single",
"seq_single5", "seq_single6", "seq_single7", "seq_single8", "seq_single9",
"seq_single10", "seq_single11", "seq_single12",
"seq_pair3", "seq_pair4", "seq_pair5", "seq_pair6", "seq_pair7", "seq_pair8",
"seq_pair9", "seq_pair10",
"seq_trio2", "seq_trio3", "seq_trio4", "seq_trio5", "seq_trio6",
"seq_trio_pair2", "seq_trio_pair3", "seq_trio_pair4", "seq_trio_pair5",
"seq_trio_single2", "seq_trio_single3", "seq_trio_single4", "seq_trio_single5",
"bomb_pair", "bomb_single"
```

2. **cardRule**: 由 rule.json 导入。

遍历所有可能斗地主打出手牌的可能性，以牌型归类。同一类别内，手牌按规则从小到大排列，即某一手牌在某一手牌类型中的Index代表了该手牌的大小，Index 越大，则手牌越大。

3. **Compare\_result**: 储存当前两组牌型对比结果

- 3: found, 已在**cardRule**找到;
- 2: not found, 未在**cardRule**找到;
- 1: unkown type, 非法牌型;

0 : not bigger, 当前牌组小于上一轮牌组;  
>0 : bigger, 当前牌组大于上一轮牌组;

4. **gameEngine**: 用于接收当前牌组及信息同步。

## pokerRule::Methods

---

**index\_of(pkRule, typeName, ele)**

输入对应牌型名称, 待查找 牌组字符串。若查找到, 将当前牌组代表的加权值及牌型赋值给 **gameEngine.cards\_value\_selected**, **gameEngine.cards\_type\_selected**, 设置 **Compare\_result**; 若未查找到, **Compare\_result** 赋对应的值, 返回函数。

---

**function card\_type(pkRule, cards)**

调用 **function index\_of(pkRule, typeName, ele)**, 判断 **Compare\_result** 的值, 若找到, 函数结束; 若未找到, 在相应玩家的 UI 的 **UnknownTypeLabel** 显示相应的系统信息, 并且报错 (该报错为主动吊起, 非程序崩溃), 在命令框显示当前牌型。

---

**function cards\_value(pkRule, cards)**

为当前赋加权值 (**gameEngine.cards\_value\_selected**), 用于与上一句牌组比较。

- A. 王炸, 单独提出, 赋值: 2000;
- B. 炸弹, 单独提出, 赋值: 1000 + index (即该组排在炸弹数组中的位置)
- C. 其余牌型通过调用 **function card\_type(pkRule, cards)** 设置加权值

---

**function compare\_poker(pkRule, preCards, selectedCards)**

比较主函数, 比较输入牌组与上一局牌组的大小。

- i) 调用 **function cards\_value(pkRule, cards)** 确定牌型及牌组加权值
- ii) 若当前牌组和上一局牌组任一为空, 即可判断孰大孰小
- iii) 若为相同牌型, 则比较结果为输入牌型加权值与一局牌组加权值之差
- iv) 其余情况皆为输入牌型加权值小于一局牌组加权值之差, 在相应玩家的 UI 的 **UnknownTypeLabel** 显示相应的系统信息。

# Class: gameEngine

## gameEngine::Properties

```
2  properties
3      % All players and thier apps
4  -   player_0
5  -   player_0_UI
6  -   player_1
7  -   player_1_UI
8  -   player_2
9  -   player_2_UI
10
11 -   rule          % the instance of poker game rule
12 -   landlord = -1 % -1 -> defalut
13 -   whoseTurn = -1; % -1 -> defalut
14 -   passNum = 0; % passNum should not more than 2
15 -   cardNum = 54; % Total card Num = 54
16 -   winner = -1; % winner=-1 -> have not determined winner
17 -   isEnd = false; % determine whether to end the game
18 -   isStart = false; % determine whether to start the game
19 -   isBGM = true; % determine if play BGM
20
21 -   % In order to sychronize, Distribute cards as soon as one player
22 -   % push 'Ready'. Then create cards compoents and invisible them
23 -   % until game started.
24 -   isDistribute = false;
25
26 -   % import cards data
27 -   cardsData = transpose(struct2cell(jsondecode(fileread('cards.json'))));
28
29 -   % store the cards that has shotted: 0 -> last turn
30 -   % row 1: str num % row 2: lable
31 -   % row 3: img source % row 4 num
32 -   cards_shotted_0 = {};
33 -   cards_selected = {};
34 -   % used to compare selected cards with last turn's
35 -   cards_type_0;
36 -   cards_value_0;
37 -   cards_type_selected;
38 -   cards_value_selected;
39
40 -   % for bgm
41 -   bg_room = load('./resourse/audio_mat/bg_room.mat');
42 -   bg_game = load('./resourse/audio_mat/bg_game.mat');
43 -   deal = load('./resourse/audio_mat/deal.mat');
44 -   end_win = load('./resourse/audio_mat/end_win.mat');
45 -   player; % used to play bgm
46 -   end
```

1. **player\_#, player\_#\_UI**

三位游戏玩家及其游戏界面的实例的handle。

2. **rule**

**pokerRule** 的实例的handle，用于实现斗地主规则判断。

3. **landlord { -1, 0, 1, 2 }**

储存地主的玩家编号，-1为缺省值，{0, 1, 2} 代表对应的玩家编号。

4. **whoseTurn { -1, 0, 1, 2 }**

储存当前出牌玩家编号，-1为缺省值，{0, 1, 2} 代表对应的玩家编号。

5. **winner { -1, 0, 1, 2 }**

储存获胜玩家编号，-1为缺省值，{0, 1, 2} 代表对应的玩家编号。

6. **isEnd { true, false }**

表示游戏是否结束，false 为缺省值（游戏为开始），true 代表游戏结束。

7. **isStart { true, false }**

表示游戏是否开始，false 为缺省值（游戏未开始），true 代表游戏开始。

8. **isBGM { true, false }**

表示是否播放背景音乐（音效），true 为缺省值（播放音效），false 代表暂停音效。

9. **isDistribute { true, false }**

表示是否已经发牌，false 为缺省值（未发牌），true 代表已经发牌。为实现三个玩家洁面信息同步，当任一玩家点击“准备”按钮，即发牌，但所有的牌为不可见，知道三个玩家都已经切换至“准备”状态。

10. **cardsData**

一副扑克牌的所有信息，从 [cards.json](#) 文件导入。[cards.json](#) 文件中储存一副扑克牌中所有纸牌信息，包括其代表的数字（字符），大小（int），图片源文件地址，花色。

### **11.cards\_shotted\_0**

储存上一局打出牌组的所有信息。

- 1) 第一列：字符
- 2) 第二列：花色
- 3) 第三列：图片源文件地址
- 4) 第四列：大小（int）。

### **12.cards\_selected**

储存当前玩家尝试打出的牌组的所有信息。

- 1) 第一列：字符
- 2) 第二列：花色
- 3) 第三列：图片源文件地址
- 4) 第四列：大小（int）。

### **13.cards\_type\_0**

储存上一局打出牌组的牌组类型。

### **14.cards\_type\_selected**

储存当前玩家尝试打出的牌组类型。

### **15.cards\_value\_0**

储存上一局打出牌组的牌组加权值。

### **16.cards\_value\_selected**

储存当前玩家尝试打出的牌组加权值。

### **17. bg\_room, bg\_game, deal, end\_win**

保存音效的工作区。分别为进入房间的背景音乐，开始游戏的背景音乐，发牌的背景音乐，游戏结束的背景音乐。

### **18.Player**

背景音乐播放器实例的handle，通过设置采样幅度值、采样频率来控制播放的背景音效。

## gameEngine::Methods

```
% methods that game engine has:
methods
    % In 0 stage, random assign Role; -1-default, 0-landlord, 1-peasant;
    function assignRole(eg) ...
    % determine which player is winner
    function determineWinner(eg) ...
    % Sort hand cards of players
    function sortCard(eg, player) ...
    % Shuffle and distribute cards
    function distributeCards(eg) ...
    % update related variables in three players and their apps: lable,
    % display cards
    function update(eg) ...
    % display handcards in three UIs
    function displayCard(eg) ...
    % Display the shotted cards in other players' UIs
    function dispShotCards(eg) ...
    % decide whose turn to shot cards
    function nextTurn(eg) ...
    % start game with following process
    function startGame(eg) ...
    % End game with following process
    function endGame(eg) ...
    % control the BGM
    function bgm(eg) ...
end
```

---

### function assignRole(eg)

为三个玩家分配游戏角色。随机抽取 [0, 2] 的一个整数，序号为该整数的玩家为“地主”，其余玩家为“平民”角色。

---

### function determineWinner(eg)

判定赢家。任一玩家手牌首次达 0 张，则该玩家为赢家，该玩家所代表的一方获胜。为 **eg.winner**, **eg.isEnd** 设置对应参数，调用 **function endGame(eg)** 以结束游戏。

---

### function sortCard(eg, player)

整理手牌，输入为 **Player** 实例的 handle。通过实现冒泡排序算法，为玩家手牌从小到大排序。



---

### function distributeCards(eg)

为三个玩家分配手牌，一副牌共54张，“地主”手牌为20张，“平民”手牌为17张。

运用 Matlab 随机置换函数 `randperm()`，将 1 到 54 的整数随机打乱，输出为数组 `order`。将 `order[1: 17]` 内容分配给玩家0，将 `order[18: 34]` 内容分配给玩家1，将 `order[35: 51]` 内容分配给玩家2，剩余三张手牌。每一个 `order` 内容所代表数字为该玩家手牌在 `eg.cardsData` 的索引，据此为所有玩家分配好纸牌。

分配结束后调用 **function** `sortCard(eg, player)` 为每位玩家的手牌排序。

---

### function update(eg)

更新玩家头像下方 **Label** 显示的内容。三个玩家界面通过 **gameEngine** 实现状态同步。

1. 若游戏未开始，**Label** 显示为该玩家的“准备”状态

2. 若游戏开始，**Label** 显示为该玩家的手牌数目

主要功能结束后，调用 **function** `displayCard(eg)` 在玩家界面显示手牌，**function** `bgm(eg)` 播放背景音效。

---

### function displayCard(eg)

在每个玩家 UI 里显示整理后的手牌，调整手牌位置使手牌位置居中。

1. 计算当前玩家手牌数目的中位数： $mid = (card\ number + 1) / 2$

2. 每一张手牌的 y 坐标位置相同，计算 x 坐标。

3. 计算方法：

1) 565 为界面中点 x 坐标值

2)  $565 + (\text{手牌 x 坐标值为该手牌到中点的矢量距离}) * (\text{牌与牌之间的间隔})$

3)  $x = 565 + dist * 32$

4) 则 **Image.Position = [x, 22, 173, 256]**

---

### function dispShotCards(eg)

在每个玩家 UI 里显示打出的手牌，三个玩家界面通过 **gameEngine** 实现状态同步。

1. 每个玩家UI打牌区域已经创建好 20 个 **Image Component**，其图片源缺省值为空

2. 将玩家UI打牌区域所有 **Image Component** 设置为不可见

3. 打出手牌的每一张位置的算法与 **function** `displayCard(eg)` 类似。

1) 计算当打出手牌数目的中位数： $mid = (card\ number + 1) / 2$

2) 则每一张手牌在打牌区的  $Index = fix(10.5 - (\text{距离中点的矢量距离}))$

3) 设置对应的 **Image Component** 的图片源

4) 设置对应的 **Image Component** 为可见

---

### function nextTurn(eg)

决定下一轮出牌的玩家。

1. 若当前玩家出牌，则玩家界面的“出牌”、“不出”按钮可见
2. 若非当前玩家出牌，则玩家界面的“出牌”、“不出”按钮不可见
3. 初始化 **cards\_selected = {}**, **eg.cards\_type\_selected = ""**,  
**eg.cards\_value\_selected = -2**;

---

### function startGame(eg)

开始游戏必要的所有设置。

1. 将玩家界面的“出牌”、“不出”设置为可用 (enable)
2. 若为“地主”玩家出牌，则玩家界面的“出牌”、“不出”按钮可见
3. 若“平民”玩家出牌，则玩家界面的“出牌”、“不出”按钮不可见
4. 播放“发牌”背景音效
5. 调用 **function displayCard(eg)** 显示玩家界面的所有手牌
6. 调用 **function update(eg)** 更新玩家状态
7. 调用 **function bgm(eg)** 播放背景音乐

---

### function endGame(eg)

结束游戏必要的所有设置。

1. 打牌区域的所有 **Image Component** 设置为不可见
2. 玩家界面中央“斗地主” **Image Component** 设置为不可见
3. 所有玩家界面的“出牌”、“不出”按钮不可见
4. 所有玩家界面显示获胜方信息
  - 1) 通过 **game engine** 获取获胜方信息
  - 2) 玩家界面 **winLabel.Text** 设置为相应信息
  - 3) 玩家界面 **winLabel** 设置为可见

---

### function bgm(eg)

播放“等待游戏（在房间）”、“游戏中”背景音乐（效）。

1. 若游戏未开始，且背景音乐开关键为打开状态，播放“等待游戏（在房间）”背景音乐
2. 若游戏开始，且背景音乐开关键为打开状态，播放“游戏中”背景音乐
3. 播放背景音乐的方法为，将相应的 采样率和信号（提前导入到 workspace）传递给 **Player**，并开始播放

## Class: player

```
1  classdef player < handle
2
3      % properties of poker game engine
4      properties (Access = public)
5          avatar = 'icon_default.png';
6          role = -1;      % -1-default, 0-landlord, 1-peasant;
7          cards = {};      % store the distributed info from *.json
8          cardNum = 0;
9          selectNum = 0; % remember to reset
10         isActive = false;
11         myTurn = false;
12         currUI;      % its own UI
13
14         % row 1 stores the components of cards;
15         % row 2 stores whether the card has selected;
16         % row 3 stores whether the cards has shotted;
17         % row 4 stores the str# of cards;
18         % row 5 stores the lable
19         % row 6 stores the # of cards
20         cards_img = {};
21     end
22
23     % methods that game engine has:
24     methods
25     end
26 end
```

### player::Properties

#### 1. avatar

储存玩家对应的游戏角色头像的图片源。

#### 2. role

储存当前玩家的角色。 -1为缺省值，0 代表地主，1 代表平民。

#### 3. Cards

储存当前玩家从 **cards.json** 分配所得所有手牌的所有信息

#### 4. cardNum

储存当前玩家手牌的数目，缺省值为 **0**。

## 5. selectNum

储存当前玩家选择的手牌的数目，缺省值为 **0**。

## 6. isActive

表示当前玩家的游戏状态，**true** 表示为活跃，**false** 表示玩家未准备。缺省值为 **false**。

## 7. myTurn { true, false }

表示是否为当前玩家出牌，**true** 代表是，**false** 代表不是。

## 8. currUI

储存当前玩家界面实例的handle。

## 9. cards\_img

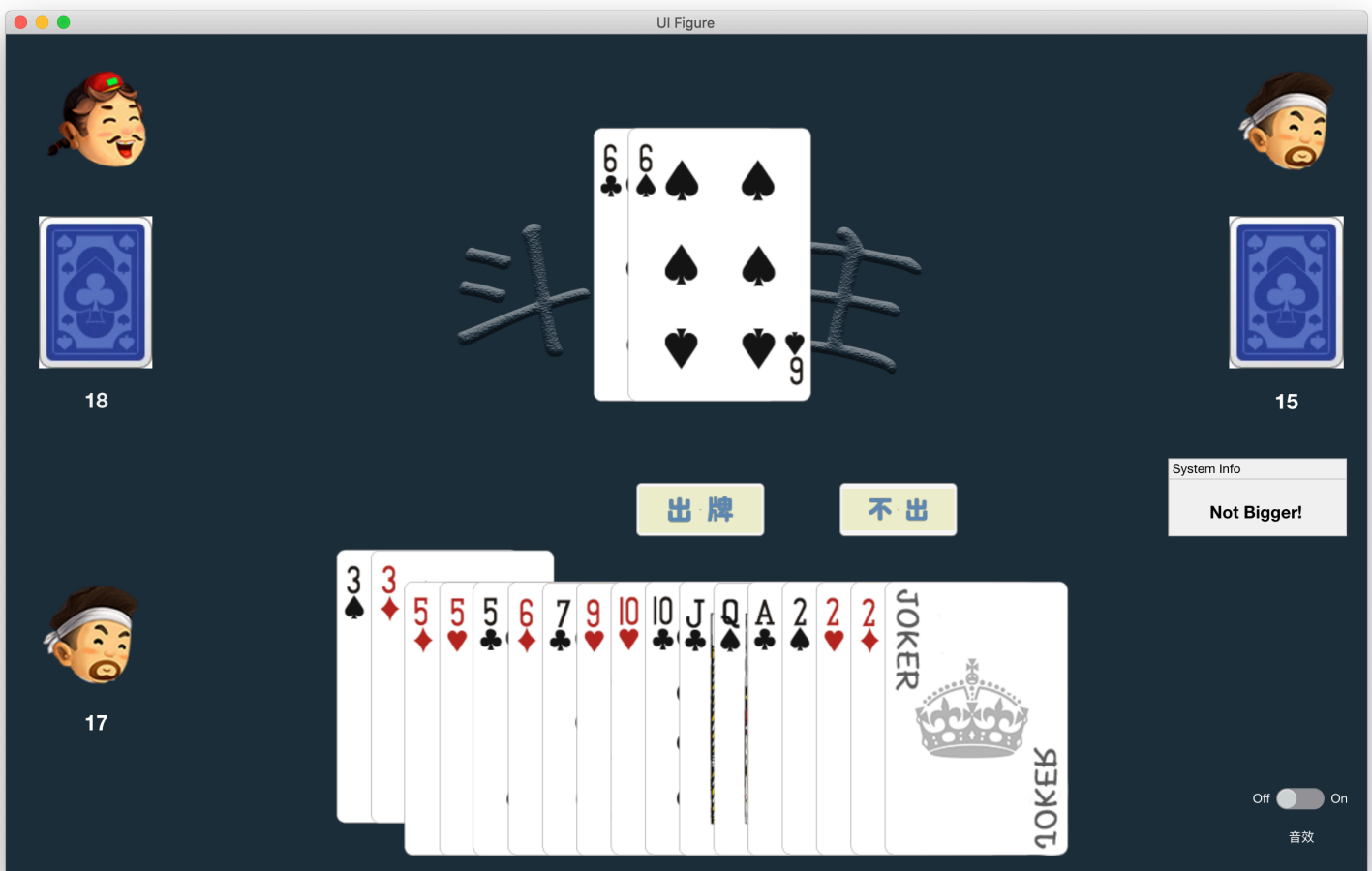
储存当前玩家所有手牌的所有信息。

- 1) 第一列：所有手牌 **Image Component** 的handle
- 2) 第二列：该牌是否被选中
- 3) 第三列：该牌是否已被打出
- 4) 第四列：字符
- 5) 第五列：花色
- 6) 第六列：大小（int）。

# Class: pokerGameUI

## pokerGameUI::UI Components

UIFigure	matlab.ui.Figure
ReadyButton	matlab.ui.control.StateButton
ShotButton	matlab.ui.control.Button
PassButton	matlab.ui.control.Button
CardNum_player_1	matlab.ui.control.Label
backCard_player_1	matlab.ui.control.Image
CardNum_player_2	matlab.ui.control.Label
backCard_player_2	matlab.ui.control.Image
avatar_player_2	matlab.ui.control.Image
avatar_currplayer	matlab.ui.control.Image
avatar_player_1	matlab.ui.control.Image
CardNum_currplayer	matlab.ui.control.Label
winLabel	matlab.ui.control.Label
Image	matlab.ui.control.Image
Label	matlab.ui.control.Label
Switch	matlab.ui.control.Switch
SystemInfoPanel	matlab.ui.container.Panel
UnknownTypeLabel	matlab.ui.control.Label



## pokerGameUI::Properties

```
26      properties (Access = public)
27          % Three players
28          currPlayer
29          player_1
30          player_2
31          gameEngine
32          % Only used to display shot cards
33          currDispCards = {};
34      end
```

### 1. currPlayer

拥有当前 UI 的玩家。

### 2. player\_\*

除当前玩家外的其余两个玩家。

### 3. gameEngine

游戏引擎。通过游戏引擎与游戏引擎本身、规则系统交互，并且向适当对象传递同步信息。

### 4. currDipCards

储存 UI 中间用于显示打出手牌的 **Image Component** 的 handle。

## pokerGameUI::Methods

---

**function** selectCard(app, src, event, indx)

玩家手牌的点击响应函数。当创建手牌 **Image Component** 时，将此函数的 **handle** 赋给手牌的 **ImageClickedFcn**。

1. 当手牌的 y 坐标处于初始位置，即该手牌处于未选择状态时，点击该手牌
  - 1) 若当前玩家处于出牌阶段
    - i) 增大手牌的 y 坐标（在本例中从 22 -> 52）
    - ii) 该手牌在当前玩家的 **cards\_img** 的选择状态（即第二行）改变为 true
    - iii) 当前玩家的 **selectNum** 增加 1
  - 2) 若当前玩家处于出牌阶段
    - i) 增大手牌的 y 坐标
    - ii) 当前玩家的 **selectNum** 增加 1
2. 当手牌的 y 坐标处于选择位置，即该手牌处于已选择状态时，点击该手牌
  - 1) 若当前玩家处于出牌阶段
    - i) 减小手牌的 y 坐标（在本例中从 52 -> 22）
    - ii) 该手牌在当前玩家的 **cards\_img** 的选择状态（即第二行）改变为 false
    - iii) 当前玩家的 **selectNum** 减少 1
  - 2) 若当前玩家处于出牌阶段
    - i) 减小手牌的 y 坐标
    - ii) 当前玩家的 **selectNum** 减少 1
3. 调用 gameEngine 的 **function** **bgm(eg)**，检查背景音乐的播放状态。

---

**function** startupFcn(app)

玩家UI的启动函数。启动玩家 UI 时，运行该函数，在 UI 适当位置创建 20 张不可见的 **Image Component**，原理同 **function** **gameEngine::displayCard(eg)**。

在每个玩家 UI 里，使 20 张待显示打出手牌位置居中。

1. 计算中位数：  $mid = (20 + 1) / 2 = 10.5$
2. 每一张手牌的 y 坐标位置相同，计算 x 坐标
3. 计算方法：
  - 1) 565 为界面中点 x 坐标值
  - 2)  $565 + (\text{手牌 x 坐标值为该手牌到中点的矢量距离}) * (\text{牌与牌之间的间隔})$
  - 3)  $x = 565 + dist * 32$
  - 4) 则 **Image.Position = [x, 446, 173, 256]**
4. 20 张待显示打出手牌默认不可见，即 **Image.Visible = false**。

---

### **function** ReadyButtonValueChanged2(app, event)

玩家界面“准备”按钮的回调函数。当玩家按下按钮时：

1. 玩家的活跃状态 **player::isActive** 切换为 **true**
2. 玩家界面“准备”按钮的可见状态设置为 **false**
3. 玩家界面状态栏 **Label** 的显示文字改变为 “Ready”
4. 如果游戏引擎未为三个玩家分配手牌，即 **gameEngine.isDistribute == false**
  - 1) 调用 **function gameEngine::assignRole()** 为自动为玩家分配角色
  - 2) 调用 **function gameEngine::distributeCards()** 为玩家对应的角色随机分配相应的手牌数量
  - 3) 将游戏引擎的分配手牌状态设置为 **true**，即 **gameEngine.isDistribute = true**
5. 为玩家每一张手牌创建一个 **Image Component**，并将其 handle 储存到 **player::cards\_img**，同时初始化手牌相应状态
  - 1) 图片源为当前玩家 **cards** 的第三列数据，即 **currPlayer.cards{3, i}**
  - 2) 初始化手牌的选择状态为未选择 (**false**)
  - 3) 初始化手牌的是否出牌 状态为未出牌 (**false**)
  - 4) 将该手牌的 字符、数字大小、花色 储存到相应的位置（参见 **player::cards\_img** 的定义）
6. 通过 **pokerGameUI::gameEngine()** 访问其他两位玩家的准备状态，若三人都已切换至准备状态
  - 1) 将游戏引擎的开始游戏状态 (**gameEngine.isStart**) 设置为开始 (**true**)
  - 2) 调用 **function gameEngine::startGame()** 开始游戏
  - 3) 调用 **function gameEngine::update()** 更新三个玩家的状态栏为手牌数目
  - 4) 调用 **function gameEngine::bgm()** 播放背景音乐（效）

---

### **function** ShotButtonPushed(app, event)

玩家界面“出牌”按钮的回调函数。当玩家按下按钮时：

1. 初始化 **pokerGameUI::gameEngine** 的与出牌相关的特性
  - 1) 被选择的手牌的数组 **gameEngine::cards\_selected = {}**
  - 2) 被选择的手牌的牌型 **gameEngine::cards\_type\_selected = ''**
  - 3) 被选择的手牌的加权值 **gameEngine::cards\_value\_selected = -2**
2. 遍历玩家手牌，若改手牌被选中且为被打出，则将改手牌的所有信息添加到 **gameEngine::cards\_selected**
3. 调用 **function compare\_poker(pkRule, preCards, selectedCards)**，比较当前选择的牌和上一局牌的大小
4. 若游戏引擎的比较结果大于 0，即当前选择的牌大于上一局牌的大小
  - 1) 将所有玩家界面的“不出”按钮的可使用状态设置为可使用
  - 2) 初始化 **gameEngine::passNum** 为 0
  - 3) 将当前玩家的被打出手牌设置为不可见
  - 4) 将当前玩家的被打出手牌的打出状态为打出 (**true**)
  - 5) 初始化当前玩家选择的手牌数为 0



- 6) 调用 **function gameEngine::update(eg)** 更新玩家状态栏
- 7) 将当前打出纸牌的牌型和加权值赋值为上一局纸牌的牌型和加权值
- 8) 调用 **function gameEngine::dispShotCards(eg)** 在所有玩家界面显示打出的纸牌
- 9) 调用 **function gameEngine::determineWinner(eg)** 判断是否产生赢家
- 10) 初始化 **pokerGameUI::gameEngine** 的与出牌相关的特性
  - (1) 被选择的手牌的数组 **gameEngine::cards\_selected = { }**
  - (2) 被选择的手牌的牌型 **gameEngine::cards\_type\_selected = ' '**
  - (3) 被选择的手牌的加权值 **gameEngine::cards\_value\_selected = -2**
- 11) 调用 **function nextTurn(eg)** 进行下一轮出牌
5. 若游戏引擎的比较结果为 -1
  - 1) 调用 **function update(eg)** 更新玩家状态栏
  - 2) 调用 **function gameEngine::bgm( )** 播放背景音乐 (效)
  - 3) 玩家界面的系统提示文字的可见状态设置为可见
  - 4) 系统提示文字设置为 'Unknown Type!'
  - 5) 返回函数
6. 若游戏引擎的比较结果为其他值
  - 1) 调用 **function update(eg)** 更新玩家状态栏
  - 2) 调用 **function gameEngine::bgm( )** 播放背景音乐 (效)
  - 3) 玩家界面的系统提示文字的可见状态设置为可见
  - 4) 系统提示文字设置为 'Unknown Type!'
  - 5) 返回函数
7. 调用 **function update(eg)** 更新玩家状态栏
8. 调用 **function gameEngine::bgm( )** 播放背景音乐 (效)
9. 玩家界面的系统提示文字的可见状态设置为不可见

---

## **function** PassButtonPushed(app, event)

玩家界面“不出”按钮的回调函数。当玩家按下按钮时：

1. 游戏引擎的跳过次数 (**gameEngine::passNum**) 自增 1
2. 调用 **function nextTurn(eg)** 进行下一轮出牌
3. 若跳过次数大于 2 次
  - 1) 初始化 **pokerGameUI::gameEngine** 的与出牌相关的特性
    - (1) 被选择的手牌的数组 **gameEngine::cards\_selected = { }**
    - (2) 被选择的手牌的牌型 **gameEngine::cards\_type\_selected = ' '**
    - (3) 被选择的手牌的加权值 **gameEngine::cards\_value\_selected = -2**
  - 2) 将当前出牌玩家的“不出”按钮设置为不可用
4. 遍历玩家手牌，若该手牌被选中且未被打出，将该手牌的选择状态设置为未被选择
5. 初始化被选择的手牌的数组 **gameEngine::cards\_selected = { }**
6. 初始化当前玩家选中手牌的数量为 0
7. 调用 **function update(eg)** 更新玩家状态栏

8. 调用 **function** *gameEngine::bgm()* 播放背景音乐（效）
  9. 玩家界面的系统提示文字的可见状态设置为不可见
- 

**function** SwitchValueChanged(app, event)

玩家界面的背景音乐（效）开关键。当玩家按下按钮后：

1. 若该按钮为开启状态
  - 1) 若背景音乐（效）暂停，则播放背景音乐（效）
  - 2) 将 **gameEngine::isBGM** 设置为 **true**，开启状态
2. 若该按钮为关闭状态
  - 1) 若背景音乐（效）正在播放，则暂停背景音乐（效）
  - 2) 将 **gameEngine::isBGM** 设置为 **false**，关闭状态