**Департамент образования и науки города Москвы**

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**города Москвы «Образовательный центр «Протон»**

**Покерный аналитик**

Чернов Владимир Евгеньевич

ученик 10-Т класса

ГБОУ Образовательный центр «Протон»

Руководитель:

учитель информатики

ГБОУ Образовательный центр «Протон»

Федоров Кирилл Евгеньевич

**Москва, 2022**

**Оглавление**

[Введение 2](#_Toc96639840)

[Актуальность работы 3](#_Toc96639841)

[Обоснование выбора темы 3](#_Toc96639842)

[Цель и задачи работы 3](#_Toc96639843)

[Методика выполнения работы 4](#_Toc96639844)

[Анализ существующих решений 4](#_Toc96639845)

[Методы работы 4](#_Toc96639846)

[Место и сроки выполнения работы 4](#_Toc96639847)

[Результаты 5](#_Toc96639848)

[Описание завершённого продукта 5](#_Toc96639849)

[Список использованной литературы 5](#_Toc96639850)

# **Введение**

## **Актуальность работы**

Покер – игра с колодой из пятидесяти двух карт. Довольно сложная игра, требующая большого количества логических размышлений, а также хорошей памяти. Игра относится к логически-стратегическим и, возможно, сложнее шахмат. [1]

Все приложения, посвящённые вопросу о предоставлении конкретных шансов на различных стадиях игры в «Покер», существующие ранее, были запрещены, ибо взаимодействовали с покерным клиентом, от чего их спокойно блокировал тот или иной сайт, а не принимал входные данные от самого пользователя.

Разрабатываемое приложение отличается от существующих, что оно фактически никак не взаимодействует с покерным клиентом, а лишь рассчитывает конкретные проценты, в зависимости от карт, которые у пользователя и карт, которые на столе у всех игроков.

## **Обоснование выбора темы**

Данная тема была выбрана в связи с личной заинтересованностью в решении конкретной логической задачи с получением шансов на конкретных стадиях игры в «Покер». Побочным решением является, что эти шансы фактически можно предоставлять пользователю по средству взаимодействия с графическим интерфейсом.

# **Цель и задачи работы**

**Цель работы:**

Разработать программу решения заданной ранее логической задачи, условиями которой являются конкретизированные данные на различных стадиях игры в «Покер» для того или иного пользователя.

**Задачи работы:**

1. Проанализировать существующие решения использования различных приложений в игре в «Покер» с целью получить конкретные шансы (в процентах) на различных стадиях игры.
2. Разработать программу с графическим интерфейсом, взаимодействующую с табличными значениями и базами данных. Данное решение этой задачи взаимодействует с самим пользователем и предоставляет наиболее точную информацию.
3. Провести оценку результатов на работоспособность с использованием примеров игры в «Покер».

# **Методика выполнения работы**

## **Анализ существующих решений**

Конкуренты для данной программы, скорее всего, существуют в закрытых кругах общения, в которые вряд ли можно было бы попасть очень легко и просто, а те, что и существуют, не пользуются особой популярностью, так как часть из них взаимодействуют на прямую с покерным клиентом, что будет легко отследить и отключить доступ к игре в том или ином игровом клиенте.

Представленная программа работает вне зависимости от игрового клиента, используемого пользователем.

## **Методы работы**

Использование языка программирования Python, существующие библиотеки данного языка.

Использование внешних таблиц (формата «.csv») и баз данных SQLite.

## **Место и сроки выполнения работы**

*Сроки работы*

Работа выполнялась с ноября 2021 по февраль 2022.

*Место работы*

На ИТ Полигоне в Государственном бюджетном общеобразовательном учреждении города Москвы «Образовательный центр «Протон».

# **Результаты**

1. Проанализированы существующие решения использования различных приложений в игре в «Покер», у которых основной целью выступало решение логической задачи ввиду расчётов конкретных шансов на разных стадиях данной игры.
2. Разработана программа с графическим интерфейсом, взаимодействующая с табличными значениями и базами данных. Данное решение этой задачи также взаимодействует с самим пользователем и предоставляет наиболее точную информацию на различных стадиях игры.
3. Проведена оценка работоспособности программы с помощью использования реальных примеров игры в «Покер».

# **Описание завершённого продукта**

«Покерный аналитик» – программа, созданная в целях предоставить пользователю возможность получить точные шансы при всех возможных вариациях на каждой из раздач в игре «Покер», а именно в его конкретной разновидности – «Техасском Холдеме».

# **Список использованной литературы**

1. Давлетханов, Р. Н. Математические методы как основа стратегии игры в покер / Р. Н. Давлетханов. – Текст: непосредственный // Экономика, управление, финансы: материалы III Междунар. науч. конф. (г. Пермь, февраль 2014 г.). – Пермь: Меркурий, 2014. – С.16-17. [Электронный ресурс] URL: https://moluch.ru/conf/econ/archive/93/4819/ (дата обращения: 22.02.2022).