

## Practica 5: Juego de Póker en Java

### Clase – Métodos:

*Jugador – String nombre():*

- Este método no es necesario, pero es para no acceder directamente a la variable de instancia nombre. Está en la clase Jugador, porque está relacionado totalmente con el jugador y es una función de un jugador.

*Jugador – boolean eliminado():*

- Si un jugador se queda sin ganancias en un juego de apuestas, queda eliminado, pierde. Esta en la clase jugador porque es una función de un jugador.

*JugadorPoker – boolean comun(Carta):*

- Nos permite saber si una carta es útil en una mano de cartas o no. Ya que el método utiliza las reglas del póker con un jugador debe estar en esta clase.

*JugadorPoker – String mano():*

- Es el método que nos indica que jugada tenemos en las cartas de un jugador. Al hacerse sobre las cartas de un jugador, ha de estar en la clase *JugadorPoker*.

· *JugadorPoker – boolean escaleraColor()*

· *JugadorPoker – boolean poker(int)*

· *JugadorPoker – boolean full(int)*

· *JugadorPoker – boolean color()*

· *JugadorPoker – boolean escalera()*

· *JugadorPoker – boolean trio(int)*

· *JugadorPoker – boolean doblepareja(int)*

· *JugadorPoker – boolean pareja(int)*

- Todos los métodos anteriores son utilizados para el método *String mano()*, pues identifican las posibles jugadas que puede tener en sus cartas un jugador. El argumento int es por el que pasamos el valor de repeticiones(). Es en los métodos donde la jugada es por las repeticiones de las cartas. Se encuentran en esta clase porque un jugador es el que debe de saber que cartas tiene.

*JugadorPoker – int repetidas():*

- Este método se basa en contar las repeticiones de una carta. El resultado nos dice que jugada tenemos(trio,pareja..) de los tipos de jugada que son de repetición de cartas.

*BarajaFrancesa – String*

*muestraCartas(LinkedList<Carta>):*

- La utilidad de este método es devolver información tal como las cartas de un jugador. Está en esta clase ya que esta *Cartas*, tanto de una baraja, como de una mano. Pero esta en esta clase porque en cada baraja es diferente el nombre y los números de sus cartas.

*JuegoPoker – boolean par(LinkedList<Carta>, LinkedList<Carta>)*

*JuegoPoker – boolean trio(LinkedList<Carta>, LinkedList<Carta>)*

*JuegoPoker – boolean poker(LinkedList<Carta>, LinkedList<Carta>)*

*JuegoPoker – boolean cartaAlta(LinkedList<Carta>, LinkedList<Carta>)*

*JuegoPoker – boolean cartaAltaEsc(LinkedList<Carta>, LinkedList<Carta>)*

- Estos métodos comparan dos listas de cartas, que contengan la misma jugada. Está en *JuegoPoker* porque utilizamos 2 listas de cartas, y solo en *juego* y *juegopoker* tenemos varias listas de cartas que comparar como se comparan dos listas de cartas de poker esta en *jugadorpoker*.

*JuegoPoker – String info():*

- Su función es de utilidad este método es informativa. Nos da un *String* con la ejecución de la partida. Se encuentra en esta clase por que manejamos la información de la partida de poker.

*· JuegoPoker – String info(JugadorPoker):*

- Este método es para tener la información de el ganador que entra por el argumento.

## **Observaciones:**

La partida se realiza mediante rondas en la que los jugadores jugaran sus cartas y apostaran. Mediante un String recopilamos al información de la partida y lo devolvemos.

El diagrama de clases ha sido realizado con argoUML. El proyecto es la carpeta Poker.