**Game Kamu**

**Deck StandardDeck**

**Player Jim: JimHand**

**Player Bob: BobHand**

**Player Board: BoardDeck**

**Action PlaceCard**

**Action Reaction**

**Action getNextPlayer**

**Action callKamu**

**Phase Setup**

**Phase Main**

<lapok szétosztása, firstplayer beállítása>

**Setup**

BoardDeck = StandardDeck

while BoardDeck.isNotEmpty

if BoardDeck.isEven

move BoardDeck.lastCard to JimHand

else move BoardDeck.lastCard to BobHand

currentPlayer = Jim

<amíg nem fogyott el valaki kezéből a lap, addig

aktuális játékos rak egy lapot

a másik játékos reagál rá

majd ő is tesz egy lapot>

**Main**

while JimHand isNotEmpty and BobHand isNotEmpty

PlaceCard currentPlayer

currentPlayer = getNextPlayer

Reaction currentPlayer

**PlaceCard**

move currentPlayer.pickCard to BoardDeck

pickCard

pickedCard = currentPlayer.getCard

**Reaction**

optional callKamu

<ha a játéktér paklijának tetején lévő kártya „sorszáma”

nem egyezik meg a pakli méretével, tehát kamuzott,

az aktív játékos a kamuzó játékos lesz

majd az aktív játékos felhúzza az egész paklit>

**callKamu**

if BoardDeck.lastCard.getNumber != BoardDeck.getSize

currentPlayer = getNextPlayer

while BoardDeck isNotEmpty

move BoardDeck.lastCard to currentPlayer

<következő játékos itt mindig a másik játékos>

**getNextPlayer**

if currentplayer == Jim

currentPlayer = Bob

else currentPlayer = Jim

<ez lehetne egy beépített függvénykészlet ami a nyelvhez tartozik>

**move**

**isEven**

**isNotEmpty**

**lastCard**

**pickCard**