**Final Fundamentos de Programación**

El Póquer Texas Hold'em es un juego de cartas comunitario en el cual se acostumbra a repartir algunas cartas boca arriba en el centro de la mesa, y éstas se comparten por todos los jugadores. Se le reparten dos cartas a cada jugador que son cartas de mano, considerándose junto con las otras cinco cartas comunitarias para hacer la mejor mano posible de cinco cartas.

En total se pueden usar cinco de las siete cartas. Esto significa que cada jugador puede formar la mejor mano posible de cinco cartas considerando sus dos cartas en la mano y las cinco cartas comunitarias. Puede incluso no utilizar las cartas en su mano si no lo desea. Puede jugar la mejor mano del tablero que se muestra ahí. Los jugadores que quedan, muestran sus cartas, y se busca el ganador. Si un jugador muestra sus cartas y usted no es capaz de derrotarlas, puede usted elegir entre mostrar sus cartas o no hacerlo.

Entre los programas similares los más comunes fueron:

* Bases de Datos
* Números aleatorios con un rango
* Matrices de números aleatorios y al mismo tiempo que evitaran la repetición de alguno de los números
* Impresores de archivos
* Ordenadores de matrices
* Convertidores de tipo de dato
* Procedimientos de acomodamiento de matrices

Como solución a nuestro algoritmo creamos de primer paso una matriz de 11 números de la cual nos apoyamos durante todo el juego donde los primeros 2 números fueron para el jugador, los siguientes 2 números para la computadora número 1, los siguientes 2 números para la computadora número 2 y las últimas 5 cartas eran las cartas a mostrar en mesa. Después creamos matrices por cada jugador y computadora con las cuales logramos crear una jerarquía para comprobar quien era el ganador de dicha mano.

Para un mayor apoyo del programa sustituimos y mostramos en consola las cartas del jugador y creamos un menú con el cual el jugador puede retirarse, pasar o apostar una cantidad dependiendo esta opción se mostrarán las 5 cartas de la mesa y se determinara quién ganará comparando las cartas de nuestro jugador con las manos de las demás computadoras.

Se agregó un sistema de base de datos con el cual nos podemos registrar en el juego con nuestros datos presentes en la credencial de elector.

Este código puede correrse las veces que el jugador lo desee y puede salirse en cualquier momento del mismo y siempre está arrojando posibilidades diferentes en cada juego debido a la configuración de la función de los números aleatorios.

**Referencias**

Cmo jugar al Texas Hold'em - Introducción para principiantes. (2016). Poquer777.com. Retrieved 18 November 2016, from http://www.poquer777.com/como-jugar-texas-holdem.htm

crear una base de datos en c. (2016). Foro.elhacker.net. Retrieved 18 November 2016, from http://foro.elhacker.net/programacion\_cc/crear\_una\_base\_de\_datos\_en\_c-t303335.0.html

llenar matriz con Random en Dev C. (2016). Foro.elhacker.net. Retrieved 18 November 2016, from http://foro.elhacker.net/programacion\_cc/llenar\_matriz\_con\_random\_en\_dev\_c-t300001.0.html

Programación en C/Salida por pantalla: printf() - Wikilibros. (2016). Es.wikibooks.org. Retrieved 18 November 2016, from https://es.wikibooks.org/wiki/Programaci%C3%B3n\_en\_C/Salida\_por\_pantalla:\_printf()