

# Dokumentation zu PokerGame

## Link zum Repository

<https://github.com/SarahMeier/Poker>

## Handtypes

Rückgabe von Card-Objekt damit alle Informationen der Karte (Rank, Suit) verfügbar sind.

Es gibt pro Runde immer einen Sieger (kein Unentschieden möglich), deshalb wird nebst Rank auch Suit ausgewertet (absteigende Reihenfolge: Spades, Hearts, Diamonds, Clubs).

Evaluation der mostValuableCard in HandTypes, damit der eindeutige Gewinner definiert wird. CompareMethod in Card angepasst, damit zuerst Rank und, falls notwendig, auch Suit verglichen wird.

RoyalFlush als HandType ergänzt.

Tests entsprechend angepasst.

## Player

Ergänzt mit Methoden zur Gewinnerermittlung (evaluateMostValuableCard, IsLeader-Methoden).

## Model

Ergänzt mit Methoden zum Spieler hinzuzufügen und zu entfernen. GetPlayerSize damit Minimalspieleranzahl und Maximalanzahl an Spielern eingehalten werden kann.

## ControlArea

Buttons zum Hinzufügen und Entfernen von Spielern hinzugefügt.

## PlayerPane

Label für Gewinner hinzugefügt. Methode zum Ausblenden der Labels «Evaluation» und Winner. Labels werden erst angezeigt, wenn Animation abgeschlossen ist.

## PokerGameView

Angepasst für dynamisches Hinzufügen und Entfernen von Spielern.

## **CardLabel**

«Rückseiten» der Karten angepasst:

Animation zum rotieren der Karten, wenn sie neu ausgegeben werden.

## **Controller**

Ergänzt, damit ein Spieler aktiv/inaktiv gesetzt werden kann, ohne dabei den Tisch zu verlassen (Pausenmodus).

## **Spieleranzahl**

Initial werden zwei Spieler gesetzt. Das entspricht gleichzeitig der Mindestanzahl der Spieler. Maximal können 6 Spieler gleichzeitig spielen.

Sarah Meier, WiBB 2.61, 3. November 2019