# Objektsorienterad Programering 1: Projektuppgift 2

## Tärnings Poker:

### Regler:

Varje spelare börjar spelet med en lika stor summa pengar (poäng?, marker?) och varje runda börjar med att man betalar en insats till den gemensamma potten. Sedan slår varje spelare 5 tärningar. Alla spelare får nu chansen att satsa mer pengar, vilket de andra spelarna måste matcha eller dra sig ur rundan. En spelare som drar sig ur får ingenting från potten. Om bara en spelare återstår vinner denne automatiskt och får ta hem potten och en ny runda påbörjas. Om det är mer än en spelare kvar så får varje spelare välja ett antal (0-5) av sina tärningar som denne får slå om. Efter att alla spelare slått om sina tärningar så utvärderar man händerna och ser vem som är vinner. Vinnaren tar potten och en ny runda påbörjas. Om en spelare får helt slut på pengar är spelaren ute ur matchen. När enbart en spelare är kvar har denne vunnit spelet.

**Handstryka:**

Inget av nedanstående

Par (Två stycken lika tärningar t.ex. **6 6** 5 3 1 )

2 Par (Två gånger två stycken lika tärningar t.ex. **6 6 5 5** 1)

Triss (Tre stycken lika tärningar t.ex. **6 6 6** 5 1)

Stege (**1 2 3 4 5** eller **2 3 4 5 6**)

Kåk (Ett par och en triss samtidigt t.ex. **6 6 6 5 5**)

Fyrtal (Fyra lika tärningar t.ex. **6 6 6 6 1**)

Femtal (Fem lika tärningar t.ex. **6 6 6 6 6**)

**Om de två högsta spelarna har samma handstyrka:**

För alla händer gäller det att en hand med högre siffror slår samma hand med lägre siffror (t.ex triss i sexor slår triss i femmor). Om mer än en spelare har samma hand med samma siffror jämförs övriga tärningar, den med högst valör vinner (t.ex 4 4 6 1 1 slår 4 4 5 3 2). Om de båda spelarna har exakt samma siffror på alla tärningar delas potten lika mellan de båda spelarna.

## Projektstruktur:

### Spellogik:

Spelmotor: Sköter logiken bakom spelet.

Spelare: Representerar de olika spelarna som är med i spelet.

Tärning: Representerar tärningarna som används i spelet.

### Grafiskt Interface:

Main GUI

### AI(?):

## Slutanvändare:

### Persona:

### Scenario: