

公牌



玩家 1

\$190

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

玩家 2

\$200

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

手牌

♠ 5

♣ Q

下注金额
\$10

手牌

下注金额
\$???

玩家 1 請下注



```
def clickAC10(self,):
    global moneyA, chipA
    moneyA = moneyA - 10
    chipA = chipA + 10

    global moneyA_name
    moneyA_name = tk.Label(self.texasGame, text = ' $' + str(moneyA) + ' ', font = 'Arial -24', fg = 'black')
    moneyA_name.config(bg='#FFFF83')
    moneyA_name.grid(row = 2, column = 2, pady = 10)

    totalChipA.config(bg='#EAFFB6', text = ' 下注金额 \n $' + str(chipA) + ' ', font = 'Arial -24', fg='black')
    totalChipA.grid(row = 5, column = 3, columnspan = 2, padx = 10)
```

公牌



玩家 1

\$190

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

玩家 2

\$200

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

手牌

♠ 5

♣ Q

下注金额
\$10

手牌

下注金额
\$???

玩家 1 請下注

讓Button不能使用



打開Button功能



更改標籤內容

玩家 ⊙ 請下注

公牌



玩家 1

\$190

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注



手牌

下注金额
\$10

玩家 2

\$200

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注



手牌

♥ J

♦ 8

下注金额
\$???

(1)

玩家 2 請下注

下注(1)

公牌



玩家 1

\$190

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

玩家 2

\$175

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

手牌



下注金额
\$10

手牌



下注金额
\$25

玩家 1 請下注

公牌



玩家①

\$165

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

玩家②

\$175

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

(2)

手牌

下注金額
\$35

手牌

下注金額
\$25

玩家②請下注

下注(2)

公牌

打開Button



玩家 1

\$165

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

玩家 2

\$175

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

手牌

♠ 5

♣ Q

下注金額
\$35

手牌

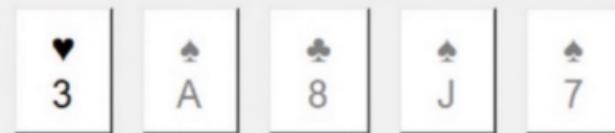
下注金額
\$25

玩家 1 請挑出最佳牌型組合

利用全域變數計算下注幾次了

```
def clickBetB(self,):  
    global countBet  
    global textP1, textP2, textP3, textP4, textP5, textA1, textA2, textB1, textB2  
    if countBet == 1:  
        countBet = countBet + 1  
        textP2 =  texasPoker.strColor(board2) + '\n' + texasPoker.strPoint(board2)  
        public2 = tk.Button(self.texasGame, state = tk.DISABLED)  
        public2.config(bg='white',text = textP2, font = 'Arial -26', fg='black', command = self.clickPublic2)  
        public2.grid(row = 1, column = 4, padx = 10, pady=40)  
  
        bc10 = tk.Button(self.texasGame, state = tk.DISABLED)  
        bc10.config(bg='#B7F2FF', text = ' $10 ', font = 'Arial -18', fg = 'black', command = self.clickBC10)  
        bc10.grid(row = 3, column = 6, padx=5, pady=10)  
  
        bc25 = tk.Button(self.texasGame, state = tk.DISABLED)  
        bc25.config(bg='#FFBAD7', text = ' $25 ', font = 'Arial -18', fg = 'black', command = self.clickBC25)  
        bc25.grid(row = 3, column = 7, padx=5, pady=10)
```

公牌



玩家 1

\$165

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

Q

A

J

8

7

手牌

5

Q

下注金额
\$35

玩家 2

\$175

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

手牌

下注金额
\$25

玩家 1 請挑出最佳牌型組合

公牌



玩家①

\$165

完成

\$10

\$25

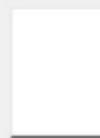
\$50

\$100

下注



手牌

下注金额
\$35

玩家②

\$175

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注



手牌

下注金额
\$25

玩家②請挑出最佳牌型組合

公牌



玩家①

\$165

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注



手牌

下注金額
\$35

玩家②

\$175

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注



手牌

下注金額
\$25

玩家②請挑出最佳牌型組合

公牌



玩家①

\$165

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

♠ Q

♠ A

♠ J

♣ 8

♠ 7

手牌

♠ 5

♣ Q

下注金額
\$35

玩家②

\$235

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

♥ J

♠ J

♣ 8

♦ 8

♠ A

手牌

♥ J

♦ 8

下注金額
\$25

再玩一次

② ② ② 獲勝! 獲得所有籌碼!

結束遊戲

呼叫類別texasPoker中的方法whoWin() 判斷輸贏

```
global A_point, A_ht, B_point, B_ht  
winner = texasPoker.whoWin(A_ht, B_ht, A_point, B_point)
```

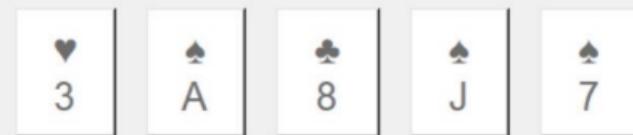
```
global moneyA, moneyB, chipA, chipB  
if winner == 0:  
    gameState = tk.Label(self.texasGame, text = '\n👑👑👑👑獲勝！獲得所有籌碼!', font = 'Arial -28', fg = '#52387B')  
    gameState.config(bg='#EFEFEF')  
    gameState.grid(row = 6, column = 0, columnspan = 11)
```

```
moneyA = chipA + chipB + moneyA  
moneyB = moneyB
```

```
moneyA_name = tk.Label(self.texasGame, text = '$' + str(moneyA) + ' ', font = 'Arial -24', fg = 'black')  
moneyA_name.config(bg='#FFF83')  
moneyA_name.grid(row = 2, column = 2, pady = 10)
```

計算玩家最終獲得/失去的錢

公牌



玩家①

\$165

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

♣ Q

♠ A

♠ J

♣ 8

♠ 7

手牌

♠ 5

♣ Q

下注金額
\$35

玩家②

\$235

完成

\$10

\$25

\$50

\$100

下注

♥ J

♠ J

♣ 8

♦ 8

♠ A

手牌

♥ J

♦ 8

下注金額
\$25

再玩一次

結束遊戲

② ② ② 獲勝! 獲得所有籌碼!

用來計數的全域變數要歸零/返回預設值

```
def playAgain(self,):
    global countBet
    countBet = 1

    global count
    count = 0
```

```
global poker
poker = list(range(52))
for i in range(52):
    color = i//13+1
    point = i%13+1
    poker[i] = (point,color)
random.shuffle(poker)
```

```
playerA_point = texasPoker.POINT(playerA)
playerB_point = texasPoker.POINT(playerB)
board_point = texasPoker.POINT(board)

global A_point, A_ht
A_point,A_ht = texasPoker.PC(playerA_point,board_point,playerA,board)

global B_point, B_ht
B_point,B_ht = texasPoker.PC(playerB_point,board_point,playerB,board)

self.texasGame.destroy()
texasGame(self.master)
```

重新洗牌

重新載入頁面