

# Техническое задание (ТЗ) для проекта: Игра в покер на Python

Проект представляет собой игру в покер, реализованную на языке Python.

## Игровой процесс

### 1. Инициализация игры

- Возможность выбора количества игроков (от 2 до 6)
- Настройка минимальной ставки и минимального шага ставки перед началом игры

### 2. Раздача карт

- Автоматическая раздача карт игрокам
- Отображение текущих карт игроков и общих карт на столе

### 3. Управление ставками

- Возможность поднятия ставок (Raise)
- Возможность пропуска (Fold)
- Возможность сравнения ставок (Check)
- Табло общего банка, отображающее текущую сумму ставок

### 4. Количество фишек

- Отображение количества фишек у каждого игрока
- Обновление количества фишек после каждого раунда
- Отображение текущего банка фишек

### 5. Управление картами

- Отображение текущих карт игроков
- Отображение карт на столе

### 6. Определение победителей

## Интерфейс пользователя

### 1. Структура меню

- Начать новую игру (QPushButton)

- Настройки (QPushButton)
- Правила: Открыть раздел с правилами покера (QPushButton)
- Выход (QPushButton)

2. Главное окно игры (открывается после нажатия на “Начать новую игру”)

- Вывод информации о текущем банке и количестве фишек у каждого игрока (QLabel)
- Кнопки для управления ставками (Raise, Fold, Check) (QPushButton)
- Отображение текущих карт игроков (QLabel)
- Отображение карт на столе (QLabel)

3. Настройки игры (открывается после нажатия на “Настройки”)

- Меню для выбора количества игроков (QComboBox)
- Поля для настройки минимальной ставки и минимального шага ставки (QLineEdit)

4. Раздел "Правила" (открывается после нажатия на “Выход”)

Подробное описание правил покера, включая:

- Основные комбинации карт (пара, две пары, тройка, стрит, флеш и т.д.)
- Порядок действий игроков в каждом раунде
- Правила ставок и банкролла