

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

- Настройки.
- Правила: Открыть раздел с правилами покера.
- Выход

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

- Вывод информации о текущем банке и количестве фишек у каждого игрока.
- Кнопки для управления ставками (Raise, Fold, Check).

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

- Меню для выбора количества игроков.
- Поля для настройки минимальной ставки и минимального шага ставки.

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.