|  |  |
| --- | --- |
| лого-РГСУ-2015.png | **Российский государственный социальный университет**  **Факультет информационных технологий** |

Лабораторная работа № 3

**по дисциплине «Тестирование и внедрение ПО»**

**Вариант «ПОКЕР»**

|  |  |
| --- | --- |
| **ФИО студента** | Тарасова Андрей Валерьевич |
| **Направление подготовки** | Программная инженерия |
| **Группа** | ПИН-2016 |

**Москва 2018**

## Спецификация программы «Покер»

Программа позволяет потренировать свой навык игры в покер (техасский холдем). Игра ведётся без противников. Программа должна уметь:

* Выдавать игроку карты
* Подсказывать комбинации, которые сейчас есть у игрока
* Выбирать лучшую комбинацию
* Показывать собранную лучшую комбинацию в конце игры.

## Механика игры

Пользователь входит в игру и получает 2 случайные карты, затем у него есть выбор: сдаться или идти дальше. На следующем шаге на игровое поле оказываются 3 случайные карты и у пользователя снова появляется такой же выбор. Потом дважды повторяется следующее: на поле появляется новая карта и игрок снова решает продолжает он играть или нет. Если игра доведена до конца программа показывает лучшую собранную комбинацию. В случае если игрок сдался, программа спрашивает желает ли он сыграть снова. Если нет программа завершает работу, в противном случае всё повторяется. Все карты берутся из одной стандартной 52ух карточной колоды, которая перемешивается при каждом новом начале игры.

## Интерфейс

Взаимодействие с пользователем происходит по средствам консоли. На каждом этапе предлагается ввести одну из двух команд, однако должны быть реализована следующая вариативность:

Для согласия:

* 1
* Y
* Д
* Yes
* Да

Для отрицания:

* 2
* N
* Н(русская)
* No
* Нет

Регистр должен игнорироваться. Любые другие ответы должны быть проигнорированы. Карты на столе(поле) и на руках должны быть на разных строках, но все карты поля лежат на общих строках, так же как и карты руки. Карты отображаются в 4 строки:

* \_\_\_
* |значениекарты| (|A|)
* |масть на английском\значёк масти| [H]
* ---

Отображаемы цвет карты определяется мастью: (♣♠♥♦).

## **Вывод**

**Приглашение к игре выглядит следующим образом: «Сыграем партеечку? \n 1 – да \n 2 – нет\n»**

**После каждой сдачи карт выводится: «{список карт}\nВаша старшая комбинация: {комбинация}\nПродолжим?** (◕‿◕) **\n 1 – да \n 2 – нет\**n**»**

Когда игра завершена выводится: «Игра закончена! (´｡• ω •｡`)\nВы собрали {комбинация}\n{Карты участвующие в комбинации}\nСыграем снова? **\n 1 – да \n 2 – нет\n**»

**Во всех случаях строка с «да» зеленая, строка с «нет» красная.**

## ****Запуск программы****

Программа запускается двойным щелчком по файлу easy\_Poxer.exe