**Architectúra**

Egy alrendszer szükséges a gépi tanulás implementációjához. Az alrendszer működésének két fontos fázisa van. A tanulás fázisában egy adatbázis alapján az implementált algoritmus fut, amelynek eredményeként felépül egy modell, amely az optimális döntések alapját képzi majd játék közben. A másik fázis a tanulás után következhet, amikor a modell segítségével hoz döntéseket a pókerbot, ez a felhasználási fázis. Mesterséges intelligenciát, illetve gépi tanulást támogató eszközöket használunk ezen a ponton.

Szükséges egy alrendszer a gépi tanulás tanulási fázisában résztvevő adatbázis kezeléséhez. Ennek a két alrendszernek szorosan együtt kell működnie. Adatbáziskezelést esetleg adatbányászatot támogató eszközöket használunk ezen a ponton.

Egy felhasználót kiszolgáló alrendszerre is szükség van , ennek részeként implementálható egy grafikus interfész az interakciók könnyű kezeléséhez és az élő pókerezést szimuláló effektekhez (kártyák kiosztásakor hang és animáció, zsetoncsörgés a játék során). A játékosnak belépéskor meg kell adnia egy nicknevet, amelyet meghatározott ideig eltárol a program így később is felhasználhatja a játékos. A nicknévhez különböző statisztikák, grafikonok rendelhetőek a korábbi leosztások eredményeinek alapján. GUI tervezéshez alkalmazható eszközöknek itt fontos szerepe lesz.

A tényleges játék lebonyolítása egy további alrendszer feladata. Ebben az alrendszerben lesz implementálva a választható pókerváltozatok mindegyike (alapvetően Texas Holdem, esetleg Omaha, Razz). Az alrendszer valósítja meg az olyan funkciókat is minthogy no-limit vagy limit Texas Holdemet játszhatunk-e. Ezen alrendszernek a pókerbot működését meghatározó és a felhasználót kiszolgáló alrendszerrel is szorosan együtt kell működnie.

A gépi tanulás mellett egy további alrendszer is megvalósítható, amely meghatározza a pókerbot játékát. Ezen alrendszer segítségével a bot az aktuális ellenfél statisztikus elemzését hajtja végre és megfelelő mintaszám esetén valószínűségi alapon hozhat optimális döntést. Esetleg statisztikus adatok alapján képessé válhat blöffre is bizonyos esetekben. A pókerbot játékát befolyásoló alrendszereknek együtt kell működniük vagy egy játszma esetén csak az egyik lesz felhasználható. Együttműködés esetén a konzisztenciát feltétlenül biztosítanunk kell. Ezen alrendszer implementációja során nagy döntően matematikai számításokat végzünk, ezért ezeket támogató eszközökre támaszkodunk.