

Modelo Conceptual
Proyecto Poker Clasico
Julián Andres Orejuela
Daniel Felipe Velez

Enum palos

Carta

- número
- palo

MazoDeCartas

Lista de cartas
Mazo de descarte
crearBaraja()
revolverMazo()
sacarCartas(n)
descartar(cartas)

PokerGame

Array<int> Mesa de apuesta
List<jugador> jugadores
MazoDeCartas mazo
int turno

PokerGame()
 -> crear los jugadores y darles el dinero inicial

iniciarRonda()
 -> hacer la apuesta inicial automática
 -> repartir las cartas
 -> selecciona el jugador “mano”
 -> rondaDeApuesta()

repartirCartas()
rondaDeApuesta()
 -> pasa por cada jugador
 -> rondaDeDescarte() si no se ha hecho
 -> descubrirCartas()

rondaDeDescarte()
 -> pasa por cada jugador
 -> rondaDeApuesta()

descubrirCartas()

determinarJuego()

Jugador

dinero

mano

nombre

tipo = Simulado | Usuario

apostar(valorParaIgualar) : valor de la apuesta o null

descartar()

PokerRules

static determinarMano(mano1, mano2)

static determinarMano(mano)

escaleraReal()

poker()

...

...

...

PokerView

jugadores List<Jugador>

JInstruccionesPanel instrucciones

List<JManoPanel> playersView

JLabel userMoney, userName

JLabel textBig, textSmall

JButton ficha1, ficha2, fichas3, fichas4

JButton levantarse, apostar, pasar, igualar, aumentar, retirarse, descartar, ayuda, saltar

initGUI()

Metodos para click de los botones

iniciarRonda()

rondaDeApuesta()

rondaDeDescarte()

descubrirCartas()

public void mostrarDinero()

JManoPanel

HashMap<JButton, Carta> : contiene las 5 cartas

Jugador jugador
JLabel nombre, dinero

public void mostrarDinero()

public void descubrirCartas()

public void taparCartas()

Boolean ordenarCartas

List<JButton> cartasSeleccionadas

Esta clase tiene que encargarse de intercambiar las cartas

Y también de seleccionarlas para desechar

public List<Carta> getCartasSeleccionadas()

JInstruccionesPanel

Reglas del poker: <https://www.mundijuegos.com.co/multijugador/poker/reglas/#>

Esquema de la vista

