

Baraja

Mano

- Crea la Baraja
- Mezcla la baraja
- Da cartas de la baraja al azar
- Devuelve una carta
- Elimina cartas de la baraja
- Devuelve su tamaño

- Carta

Carta

- Obtiene el peso de la carta
- Devuelve su palo y valor
- Obtiene el ImageIcon con la URL dada y lo escala a un tamaño adecuado
- Se comparan respecto a su valor

Interfaz

JFrame

Lógica

- Inicializa la ventana
- Crea la carta de tipo botón(le pone la imagen, y la dimensiona)
- Actualiza los componentes gráficos de la ventana
- Pone el los paneles respectivo las cartas de los jugadores
- Limpia la ventana, eliminando todos los componentes de todos los paneles
- Colorea los paneles
- Grafica la información de los jugadores (Apuesta, dinero, bote)

Jugador

- Devuelve su nombre, apuesta, dinero, su mano y su jugada
- Setea su apuesta y jugada
- Reinicia su dinero a la cantidad inicial (10000)
- Reinicia su apuesta a la cantidad inicial (0)
- Se quita o adiciona dinero
- Devuelve alguna carta de su mano y el tamaño de esta
- Toma cartas de la baraja
- Suelta sus cartas

- Mano

Main

- Inicializa el juego

- Lógica

Mano

Baraja

- Devuelve su tamaño, y alguna carta
- Agrega alguna carta
- Se limpia (se vacía la mano)

Lógica

Interfaz

- Inicializa los botones
- Controla quien gana dinero y quien lo pierde, y el dinero que hay en el bote
- Reparte las cartas a los jugadores
- Pide la apuesta al jugador
- Grafica las fases del juego (Flop, Turn, River)
- Cambia de fase
- Muestra las cartas del pc al final del juego
- Pregunta si quieres volver a jugar
- Analiza los tipos de jugadas que puedes tener (Escalera, Escalera de Color, Escalera Real, Color, Par, Doble Par, Trío, Poker, Carta Alta, Full House)
- Le agrega la jugada que tenga al jugador
- Ordena las cartas por su valor
- Verifica si una lista de cartas tiene palos iguales
- Verifica si una lista de cartas tiene valores consecutivos
- Se encarga de gestionar los eventos de los botones (Pasar, Retirarse, Subir e Igualar)
- Determina quién es el ganador del juego

- Jugador
- Baraja