Die gesamte Software ist unterteilt in verschiedene Packages, welche teilweise von einer Opensource Software entnommen wurden. Diese wird auf Github zur Verfügung gestellt. Und läuft auf Linux mit Python. Und besteht aus pypokerengine, die die Spieldurchführung und die Hand Evaluation übernimmt. Pokergui sorgt für ein Interface zum Spielen. Für diese Software haben wir einen Agenten entwickelt. Diese ändert um eine Reaktion des menschlichen Spielers hervorzurufen nach einer gewissen Anzahl von Händen seine Strategie. Herbei wurde zwischen Aggressiver und Defensiver Spielweise unterscheiden, wobei diese jeweils in 3 Stufen unterteilt wurden. Aus diesen wird nach einem Stratgiewechsel zufällig eine Ausgewählt. Die Strategien unterscheiden sich vor allem in der Handstärke welche für die Aktionen Fold, Call und Rais benötigt werden, sowie in der Häufigkeit eines Bluffs. Die Entscheidung zum Fold wird aufgrund des Erwartungswerts für den Gewinn getroffen. Dieser wird aus der Equity, welche mithilfe der Monte-Carlo-Simulation berechnet wird, und den bereits gesetzten Chips berechnet. Entscheidet sich der Agent Gegen eine Fold wird zwischen Call und Rais entschieden, dies Geschieht nur aufgrund der für seine Hand berechneten Equity. Während eines Spiels wird gespeichert welche Strategie der Agent spielt und wie häufig der menschliche Spieler Die Aktionen Fold, Call und Rais ausgeführt. Hierzu wird eine Datenbasis mit sqlite3 angelegt. Nach jedem Strategiewechsel wird eine neue Datenbasis Angelegt damit diese am Ende verglichen werden können. Um zu erkennen ob der menschliche Spieler auf den Strategiewechsel des Agenten reagierte. (Und somit eine Interaktion stattgefunden hat.)