**PSEUDOCODE POKER SQUARES**

**Vid knapp start**

1. Fyll i spelarens namn

**Efter namn ifyllt**, **skapa sessioner för:**

1. spelarens namn
2. rundor kvar i spelet
3. kortleken med alla kort
4. platser på spelplanen som korten kan ligga på (rutnät på 5x5)
5. platser efter kolumner och rader där poäng räknas ut
6. totalpoäng

**Skapa spelplan**

1. Tabell med 7x6 rutor
2. Placera ut sessionerna för punkt 3-5 ovan på rätt ställe (kortleken längst uppe till höger)
3. Skapa knappar för varje ruta där man kan klicka för att placera ut sitt kort

**Skapa kortlekslogik**

1. Lägg alla kort i en array (varje element utgör ett kort)
2. Visa det översta kortet (index 0)
3. När man klickar på ruta för kortplacering, spara undan kort för index 0 och spara i rutans session (så det ligger kvar vid framtida klick)
4. Ta bort index 0 från kortleks-arrayen så att nästföljande kort får index 0.
5. Upprepa steg 2-4

**Om rad eller kolumn innehåller 5 kort, beräkna poäng**

1. Om alla kort har samma färg:
   1. Om Royal Straight Flush (10-A samma färg):
      1. 100p
   2. Annars om Färgstege:
      1. 75p

c. Annars om Färg:

* + 1. 20p

1. Annars om inte samma färg:
   1. Om Fyrtal:
      1. 50p
   2. Annars om Kåk:
      1. 25p
   3. Annars om Tretal:
      1. 10p
   4. Annars om Tvåpar:
      1. 5p
   5. Annars om Par:
      1. 2p
   6. Annars om Stege:
      1. 15p
   7. Annars:
      1. 0p

**Efter poängsättning för handen**

1. Finns platser kvar att lägga på, upprepa enligt ovan:
   1. Dra nytt kort enligt ovan
   2. Lägg ut på valfri plats
   3. Kolla om raden eller kolumnen är full

**När alla rutor har varsitt kort**

1. Spara sessionsvärdena för namn, totalpoäng och antal av varje hand (antal par, stege, färg etc) i databasen
2. Fyll i namn, totalpoäng och antal i databasen
3. Presentera highscore-lista
4. Presentera histogram