12/25

//push into allInAmountCounter too?

            //^how do calculate pots afterwards???

            //          all in call for less than bet

                        //recalculate to determine pot amounts from scratch using initalPot and counter variables

            //          all in call for equal

                    //add betAmount and counter to front of allInAmountCounter array, if not there already

                            //how do you know if not in allInAmountCounter already?

                    //creates side pot for raise or next betting round

            //          all in raise

                    //just add raise amount to pot amount already and difference with people who posted previous action amount if they call if not raise

                    //like any other raise

            //how do you keep track of bet, raise, and reraise when it gets back to original bettor? how do you know what he bet in first place?

                    //maybe player property? cuz bet and raise and from who disappears when reraise is new cashGameObj.betAmount

            //maybe addSidePot to know to add extra sidePot

            //PlayerObj.lastBet if facing bet raise n reraise as original bettor

            //What if call all in as equal amount to bet (original bettor not all in)? Do you splice from actionAmount and push into allInAmount?

            //Only increment allInAmount and betAmount counter in actionCounter

12/31/20

//call checks for amountCounter first if not all in and allInCounter otherwise

        //cashGameObj.betCallCounter used if stack less than betAmount (before all in call with players who betted n called in front)

        //what about preflop? where you can only call, or raise.

            //no startingIdx preflop, but first betting round so don't matter

            //no initialPot stored in case someone calls all in preflop and you have to recalculate pot

        //call sorts actionCounter, allInCounter, and allInSeats

        //and postflop

        //this.lastBet to keep track of players calling raise, which esp. helps when there's a reraise involved

        //allInBoolean if 1 player all in (if bet or call)

        //someone goes all in for original bet, when there's a raise and callers to that raise in front.

        //(counter) for actionAmount of original bet might not be accurate once player goes all in

1/2

//maybe array of values players bet, call, and raise to be more efficient, instead of not finding elements each time

            //player 1 bets 500 [500]

            //player 2 calls 500 [500, 500]

            //player 3 raises 1000 [1000, 500, 500]

//bet/raise all in or not insert into actionAmountCounter always (allInCallCounter n allInCounter n allInSeats if all in)

//call all in for less insert into allInCallCounter (pull values that equal or less from other arrays) n allInCounter n allInSeats

//call all in equal insert into allInCallCounter if not already and allInCounter and allInSeats

        //bet/raise all in activates cashGame.extraPot