

Łukasz Czapliński

Sprawzdanie z zadania rozruchowego

25 marca 2014

1. Temat

Jako temat swojej pracy wybrałem grę w popularną grę karcianą Texas Hold'em. Nie jest ona skomplikowana: w każdym swoim ruchu gracz wybiera jeden z 3 ruchów: fold, pass lub raise. Jej zasady pokrótce opisałem na końcu dokumentu. Opierałem się na wiedzy własnej.

2. Przypadki testowe

Pierwszy przypadek: dobry gracz, kiepskie karty na ręce, na stole w miarę niezłe karty. Wydaje się naturalnym, żeby teraz blefować: inni nie widzą jego kart.

W czasie działania program dodatkowo pyta, czy gracz czuje się dobrze blefując (odpowiedź brzmi tak) oraz czy ma większe doświadczenie niż jego przeciwnicy (odpowiedź negatywna - gra porównywalnie długo).

Wyrok systemu brzmi: **pass**.

Faktycznie, skoro inni gracze grają porównywalnie długo, to mogliby przejrzeć taki blef.

Drugi przypadek: kiepski gracz, dobre karty na ręce, kiepskie karty na stole. Wydaje się niezłe, powinien zrobić raise lub pass.

Program dopytuje się, czy możliwe jest, że pozostali gracze też będą blefować. Dodatkowo pyta też o doświadczenie w pokerze. Otrzymuje odpowiedzi kolejno twierdzącą oraz kwalifikującą doświadczenie jako znikome.

Wynik: **raise**.

Nie jest to może idealna odpowiedź: bardziej pasowałby pass (jeśli ja bym grał). Jednakże agresywna gra może być tutaj dobrym rozwiązaniem: pozostali nie powinni się spodziewać takiego zagrania po mało doświadczonym graczem.

3. Ocena i wnioski

Jak wynika z podsumowania przypadków testowych, trudno jednoznacznie ocenić trafność odpowiedzi: należałoby go wnikliwie przetestować w praktyce. Jeśli okazałoby się, że jest niezłe to można nawet na takim programie zarabiać grając przez internet w pokera - najlepiej w innym kraju, gdzie hazard nie jest zakazany.

Prace rozwojowe powinny celować w rozgrywanie pełnych gier - łączyć odpowiedzi z kolejnych rozdań, by poprawiać swoje wyniki oraz by były bardziej konsekwentne.

4. Zasady Texas Hold'em

Na stole znajduje się pewna pula pieniędzy do której każdy z graczy dokłada. Zabiera ją gracz, który wygra dane rozdanie. Każdy gracz ma 2 karty. Dodatkowo na stole pojawiają się karty - do 4. Celem jest uzyskanie jak najlepszej kombinacji kart swoich z tymi na stole.

Ruchy gracza

- fold - gracz porzuca to rozdanie - przestaje się w nim liczyć.
- pass - gracz nie zwiększa stawki - wyrównuje do obecnej i gra dalej.
- raise - gracz zwiększa stawkę - pozostali muszą wyrównać.