



PokerParty

Készítette

Szabó Márk

programtervező informatikus Bsc.

Témavezető

Troll Ede

tanársegéd

EGER, 2025

Tartalomjegyzék

Bevezetés	4
1. Technológiai áttekintés	5
1.1. Enginek	5
1.1.1. Unreal	5
1.1.2. Godot	5
1.1.3. Unity	5
1.2. Többjátékos technológia a játékfejlesztésben	5
1.2.1. Korai megoldások	5
1.2.2. Kliens-Szerver	5
1.2.3. Dedikált szerver	5
1.2.4. Peer-to-Peer (P2P)	5
2. Rendszerterv	6
2.1. Rendszer célja	6
2.2. Követelmények	6
2.3. Architektúrális terv	6
2.4. Használt fejlesztői eszközök	6
3. Saját szoftver megvalósítása	7
3.1. Texas Hold'Em	7
3.1.1. Bevezetés	7
3.1.2. Szabályok ismertetése	7
3.1.3. Használt kéziértékelő algoritmus	10
3.2. Többjátékos kapcsolat megvalósítása	12
3.2.1. Unity Relay	12
3.2.2. Kapcsolat kezelése a PC oldalon	12
3.2.3. Kapcsolat kezelése a Mobile oldalon	12
3.3. Játékmenet megvalósítása	12
3.3.1. Modul1	12
3.3.2. Modul2	12

4. Tesztelés	13
4.1. SharedDLL tesztelése	13
4.2. PC játék tesztelése	13
4.3. Mobile játék tesztelése	13
4.4. Általános tesztelés	13
Összegzés	14
Irodalomjegyzék	15

Bevezetés

1. fejezet

Technológiai áttekintés

1.1. Enginek

Általános leírás és összehasonlítás az API alapú fejlesztéssel

1.1.1. Unreal

1.1.2. Godot

1.1.3. Unity

1.2. Többjátékos technológia a játékfejlesztésben

1.2.1. Korai megoldások

Helyi többjátékos mód

1.2.2. Kliens-Szerver

1.2.3. Dedikált szerver

1.2.4. Peer-to-Peer (P2P)

2. fejezet

Rendszerterv

Azok az elemek, amiket tanultatok RFT-n, azok kerülnek ide

2.1. Rendszer célja

2.2. Követelmények

2.3. Architektúrális terv

PC unity, Mobile unity, SharedDLL

2.4. Használt fejlesztői eszközök

3. fejezet

Saját szoftver megvalósítása

3.1. Texas Hold’Em

3.1.1. Bevezetés

A póker a világ egyik legismertebb kártyajátéka, amelyben a játékosok célja, hogy a saját lapjaikból a lehető legjobb kombinációt kialakítva megszerezzék az asztalon lévő kasszát. A póker számos különböző szabályrendszerrel rendelkező változatban létezik.

A *Texas Hold’Em* a közösségi pókerjátékok legnépszerűbb formája, amelyet jellemzően 2 és 10 játékos között játszanak. Ez egy viszonylag zárt struktúrájú játék, ahol a licitálás menete állandó szabályok szerint zajlik.

3.1.2. Szabályok ismertetése

A házi vagy baráti társaságokban játszott póker esetében a szabályok gyakran eltérhetnek, mivel a játékosok igyekeznek a saját ízlésük szerint alakítani azokat, hogy még élvezetesebb legyen a játék. Ebben a fejezetben a póker legelterjedtebb, hivatalos versenyeken is alkalmazott szabályrendszere kerül bemutatásra. Ami közös az összes variációban, hogy a játékot 52 lapos francia kártyával játsszák dzsókerek nélkül.

A játék menete [2]

A játék során három fontos szerep forog körbe a játékosok között, amit „gombokkal” jelölünk. Ezek a szerepek az osztó, kis vak és nagy vak. Az osztótól balra ülő játékos lesz a kis vak, a kis vaktól balra ülő pedig a nagy vak. Az osztót pedig több különböző módon választhatjuk meg a játék elején.

Az osztó keveri és osztja ki a lapokat a szabályok szerint. A vakok pedig még osztás előtt kötelesek betenni a vak tétet, ahol a kis vak tét általában a nagy vak tét fele.

1. Osztás

- Az osztó először megkeveri a paklit. A kiosztás előtt a kis vak és a nagy vak beteszik a kötelező téteket. Ezt követően az osztó balról kezdve, két körben, egyesével oszt minden játékosnak egy-egy zárt lapot.

2. *Pre-Flop (első licitkör)*

- A licitálás a nagy vaktól balra ülő első játékoskal kezdődik, aki az alábbi lehetőségek közül választhat:
 - Tartás – megadja az aktuális tétet.
 - Emelés – növeli a tétet a limitszabályok szerint.
 - Dobás – eldobja a lapjait, ezzel kiszáll a játékból.
- A licitálás az óramutató járásával megegyező irányban halad tovább.

3. *Flop (második licitkör)*

- Az osztó egy lapot félretesz égető lapként, majd három közös lapot felfordítva az asztal közepére helyez.
- A licitálást az osztógombtól balra ülő első aktív játékos kezdi, és az alábbi lehetőségek közül választhat:
 - Passzolás – nem emel, de marad a játékban.
 - Nyitás – tétet tesz be a limitszabályok szerint.
 - Dobás – eldobja a lapjait és kiszáll a körből.
- Ha valaki nyit, a többiek dönthetnek:
 - Tartás – megadják a tétet.
 - Emelés – növelik a tétet.
 - Dobás – kiszállnak a körből.

4. *Turn (harmadik licitkör)*

- Az osztó ismét éget egy lapot, majd egy negyedik közös lapot felfordítva az asztalra helyez.
- A harmadik licitkör a második licitkörhöz hasonlóan zajlik.

5. *River (negyedik licitkör)*

- Az osztó még egy égető lapot félretesz, majd kiosztja az utolsó, ötödik közös lapot.
- Minden játékos hét lapból próbálja a lehető legjobb öt lapos kombinációt kialakítani.
- Az utolsó licitkör a második és a harmadik licitkörhöz hasonlóan zajlik.

6. *Showdown (lapok felfedése)*

- Ha az utolsó licitkör után egynél több játékos marad, akkor a játékosok megmutatják a lapjaikat választásuk szerint.
- A kasszát a legerősebb pókerkezet birtokló játékos nyeri el.

A pókerkezek [4, 9. oldal]

Az alábbi felsorolás a lehetséges pókerkezeket mutatja be, amelyeket erősségük szerint rendeztem el, a legerősebbtől a leggyengébbig. A lista tetején található kéz a pókerben elérhető legmagasabb értékű kombináció, és innen lefelé haladva egyre gyengébb kezek következnek. Az alábbi sorrendet megtekinthetjük a 3.1. ábrán is.

1. *Royal flös (royal flush)*

- A legerősebb lapkombináció. Egyszínű 10-es, bubi, dáma, király, ász lapokból áll. Ha két ilyen találkozik, akkor döntetlen¹ van.

2. *Színsor (straight flush)*

- Öt egyszínű sorba rendezhető lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, akkor döntetlen van.

3. *Póker (four of a kind)*

- Négy ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és egy akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb póker nyer.

4. *Full (full house)*

- Három ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és két másik ugyanolyan számozású vagy jelű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb drill nyer. Ha egyforma, a magasabb pár nyer.

5. *Szín (flush)*

- Öt ugyanolyan színű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, a második legmagasabb dönt, és így tovább...

6. *Sor (straight)*

- Öt sorba rendezhető lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, a színerősség dönt.

7. *Drill (three of a kind)*

¹ Osztozás történik a nyeremény között.

- Három ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és két akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb drill nyer. Ha egyforma, a magasabb semleges lap, majd az alacsonyabb dönt.

8. *Két pár (two pairs)*

- Kétszer két ugyanolyan számozású vagy jelű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb pár, majd az alacsonyabb, majd a semleges lap erőssége dönt.

9. *Egy pár (one pair)*

- Két ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és három akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb pár nyer. Ha egyforma, a semleges lapok döntenek.

10. *Magas lap (high card)*

- Bármilyen lap, abból is a legmagasabb értékkel rendelkező.



3.1. ábra. Lehetséges pókerkezek

3.1.3. Használt kézkiértékelő algoritmus

A legelterjedtebb kézkiértékelő algoritmusok azon alapulnak, hogy a kezek értékeit egy előre kiszámított kéz értékeket tároló táblából keressük ki. Ez az egyik leggyorsabb módszer, viszont a módszer egy nagy hátránya a nagy méretű tábla tárolása, amely tárhely igényes. A játékomban egy bit matematikán alapuló algoritmust használtam, aminek alapjait a [3] blog adta. Ez a módszer lassabb, mint a táblás, viszont a tárhely igényes probléma itt megszűnik.

Az algoritmus

Minden kártyáról tároljuk a rangját és a színét. Az input 5 darab ilyen kártyából fog állni.

1. 2 különböző bitmező létrehozása a kártyák alapján

- Az első mező a kártyák rangjának előfordulásáról tartalmaz 15 biten információt. Az egyes biteken azt fogjuk jelölni, hogy az adott rangból van-e az 5 adott kártya között (1 ha van, 0 ha nincs). A 3.2 ábrán és a 3.3 ábrán látható 1-1 példa az elő állított bitmezőről.

0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2		

3.2. ábra. Kártyák: [9, 10, J, Q, K]

0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2		

3.3. ábra. Kártyák: [9, 9, 9, K, K]

- A második mező a rangok előfordulásának számáról tárol információt 60 biten. Minden ranghoz rendelünk 4 bitet, ahol annyit jelölünk 1-el, amennyi darabunk van az adott rangból. A 3.4 ábrán és a 3.5 ábrán látható 1-1 példa az elő állított bitmezőről.

0000	0001	0001	0001	0001	0001	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2		

3.4. ábra. Kártyák: [9, 10, J, Q, K]

0000	0011	0000	0000	0000	0111	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2		

3.5. ábra. Kártyák: [9, 9, 9, K, K]

2. kéz értékelés a második bitmező segítségével

- A második bitmező 15-el való maradékos osztásának segítségével kitudunk értékelni 6 különböző pókerkezet. Először átszámoljuk a második bitmezőt 10-es számrendszerbe, majd utána végezzük el a 15-el való maradékos osztást. Pár példa erre:

- Póker (four of a kind): [9, 9, 9, 9, K] kártyákhoz tartozó második bináris mező 10-es számrendszerbe átszámolva: 4504630419521536. Ez az érték maradékosan osztva 15-el egyenlő lesz 1-el. Minden lehetséges ilyen pókerkézhez tartozó érték 1-et fog visszaadni erre az osztásra.
- Full (full house): Mindig 10-et fog visszaadni az osztás eredményeképpen.
- Drill (three of a kind): Mindig 9-et fog visszaadni az osztás eredményeképpen.
- Két pár (two pairs): Mindig 7-et fog visszaadni az osztás eredményeképpen.
- Egy pár (one pair): Mindig 6-ot fog visszaadni az osztás eredményeképpen.
- Magas lap (high card): Mindig 5-öt fog visszaadni az osztás eredményeképpen.

A varázslat az, hogy mind a hat pókerkéz a fenti módszerrel történő számolás mindig ugyanazt az eredményt adja, függetlenül attól, hogy mi a tényleges öt lap. Amit a maradékos osztás 15-el csinál, az egyenértékű az egyes 4 bites kártyák értékének összegzésével. Tehát a [2, 2, 2, 3, 3] kártyák esetében ez pl. $0111 + 0011$ amit binárisan összeadva, majd átszámolva 10-et kapunk. És ez mind a 6 pókerkéznél így fog működni.

3. sorok ellenőrzése

4. flush ellenőrzése

5. döntetlenek eldöntése

3.2. Többjátékos kapcsolat megvalósítása

3.2.1. Unity Relay

3.2.2. Kapcsolat kezelése a PC oldalon

3.2.3. Kapcsolat kezelése a Mobile oldalon

3.3. Játékmenet megvalósítása

3.3.1. Modul1

3.3.2. Modul2

4. fejezet

Tesztelés

- 4.1. SharedDLL tesztelése
- 4.2. PC játék tesztelése
- 4.3. Mobile játék tesztelése
- 4.4. Általános tesztelés

Összegzés

Irodalomjegyzék

- [1] WIKIPEDIA: *Póker*, Wikipedia, az online enciklopédia, elérhető: <https://hu.wikipedia.org/wiki/P%C3%B3ker> [Letöltve: 2024-11-12]
- [2] WIKIPEDIA: *Texas Hold'Em*, Wikipedia, az online enciklopédia, elérhető: https://hu.wikipedia.org/wiki/Texas_Hold%E2%80%99Em [Letöltve: 2024-11-13]
- [3] JONATHAN HSIAO: *Evaluating Poker Hands with Bit Math*, Jonathan Hsiao blogja, elérhető: <https://jonathanhsiao.com/blog/evaluating-poker-hands-with-bit-math> [Letöltve: 2025-02-25]
- [4] SZURDI ANDRÁS: *Pókerkönyv. Kezdőknek és haladóknak*, Ciceró, Budapest, 1995.
- [5] VARGA ERVIN: *Póker alapkönyv*, Vagabund, Kecskemét, 2008.