



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. Többjátékos kapcsolat megvalósítása	7
3.1.1. Kapcsolat kezelése a PC oldalon	7
3.1.2. Kapcsolat kezelése a Mobile oldalon	7
3.2. Texas Hold'Em	7
3.2.1. Bevezetés	7
3.2.2. Szabályok ismertetése	7
3.2.3. Használt kézkiértékelő algoritmus	11
3.3. Játékmenet megvalósítása	11
3.3.1. Modul1	11
3.3.2. Modul2	11

4. Tesztelés	12
4.1. SharedDLL tesztelése	12
4.2. PC játék tesztelése	12
4.3. Mobile játék tesztelése	12
4.4. Általános tesztelés	12
Összegzés	13
Irodalomjegyzék	14

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. Többjátékos kapcsolat megvalósítása

3.1.1. Kapcsolat kezelése a PC oldalon

3.1.2. Kapcsolat kezelése a Mobile oldalon

3.2. Texas Hold’Em

3.2.1. 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.

3.2.2. 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 tétet. 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 játékosal 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 ötlapos 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 flős (royal flush)*

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

2. *Szín sor (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)*

¹ Osztozás történik a nyeremény között.

- 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)*

- 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)*

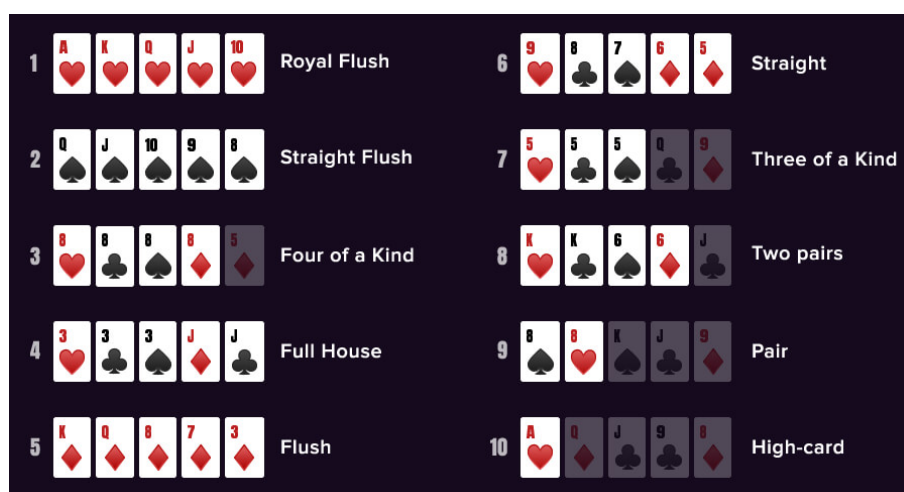
- Kétszer két ugyanolyan számozású vagy jelű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb pár, majd az alacsonyabb, majd a semleges lap erőssége dönt.

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

3.2.3. 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 számozását és a színét. Az input 5 darab ilyen kártyából fog állni.

1. 2 különböző bit mező létrehozása a kártyák alapján
 - első mező
 - második mező
2. kéz értékelés a második bit mező segítségével
3. sorok ellenőrzése
4. flush ellenőrzése
5. döntetlenek eldöntése

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.