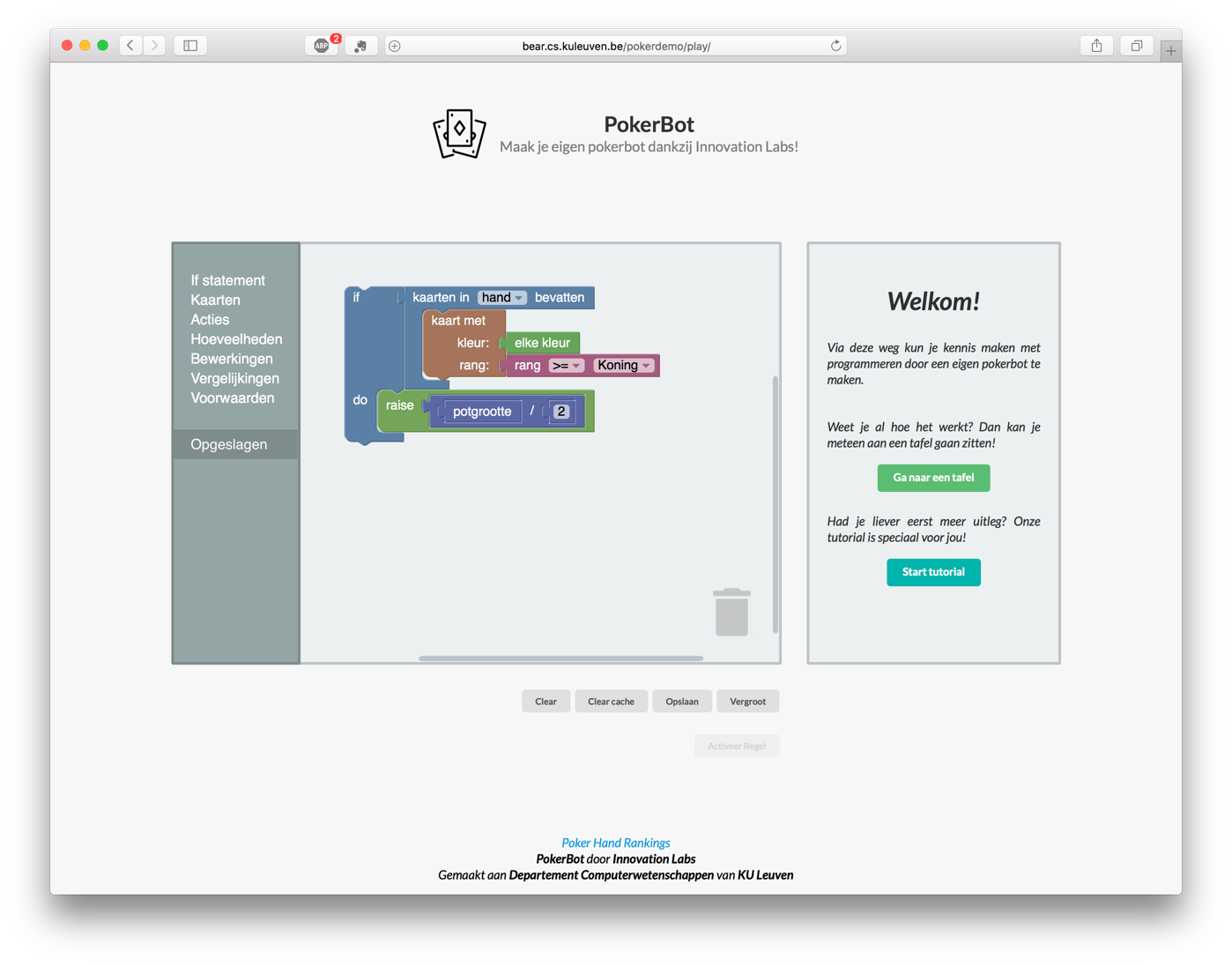


Pokerbot

*Leerkrachtenbundel*

****

**Start de Tutorial op**

[*http://dtai.cs.kuleuven.be/pokerbot*](http://dtai.cs.kuleuven.be/pokerbot)

**Overzicht**

Tijdens deze sessie zullen leerlingen kennismaken met de beginselen van programmeren, alsook een theoretische achtergrond verwerven in een toepassing van kansrekening.

De structuur van de les ziet er als volgt uit:

* ca. 30 minuten voor een online tutorial
* ca. 60 minuten samenwerken in groep
* ca. 30 minuten toernooivorm en evt. extra informatie

*Tutorial*

De les start met een tutorial die de leerlingen stapsgewijs helpt om het programma volledig te begrijpen en gebruiken. Deze tutorial kan je starten door op ‘Start Tutorial’ te klikken, rechts op de hoofdpagina.

Gedurende de eerste hoofdstukken van de tutorial wordt de basis van de interface uitgelegd. In de laatste twee delen moet de leerling proberen om (makkelijke) pokerbots te verslaan. Mogelijke oplossingen hiervoor vind je achteraan deze bundel.

Merk op dat er meerdere mogelijke oplossingen zijn. Probeer de leerlingen zo creatief mogelijk te laten nadenken om zo zelf unieke regels te maken!

*Samenwerken*

In het tweede deel zullen de leerlingen zich moeten verdelen in groepjes van twee. Hier is het de bedoeling om de bundel stapsgewijs te volgen en de nodige vraagstukken op te lossen. Dit zorgt voor een beter inzicht in de theoretische achtergrond die kan worden gebruikt om beter met het programma te kunnen werken.

Tijdens dit deel is het mogelijk dat leerlingen de pas aangeleerde theorieën willen uittesten tegen elkaar. Dit is mogelijk door in de interface nieuwe tafels aan te maken voor twee personen. Klik op ‘Ga naar een tafel’ en vul het formulier aan de rechterkant van het scherm in. Zo kan heel snel en simpel een nieuwe tafel worden aangemaakt.

De oplossingen van de oefeningen uit dit deel zijn ook in hieronder terug te vinden.

*Toernooivorm*

Op dezelfde manier als hierboven is het mogelijk om tafels aan te maken voor meerdere personen. Als laatste deel is het handig om enkele grote tafels aan te maken, zodat hierna iedereen kan plaatsnemen aan een van de tafels. Na enkele minuten spelen kan er nagekeken worden wie de winnaars zijn aan welke tafels (door manuele controle). De winnaars kunnen nu samen aan een (of meerdere) tafel(s) plaatsnemen. Dit kan doorgaan tot er uiteindelijke één winnaar over is.

**Oplossingen:**

II. Grafieken

* Kans op **A•, A•**: *ongeveer 0.5% - 1.0%*
* Kans op **A•, T•**: *ongeveer 1.0% - 2.0%*

III. Kansen Berekenen

* Kans op **A**♠**:**
* Kans op **A•:**
* Kans op **A•, A•**:
* Kans op **A•, K•**:
* Kans op een paar:
* Kans op Suited Connectors:

IV. Handen Spelen

* VPiP 1:
* VPiP 2:
* VPiP 3:
* Slechtste Speler: Speler 2

V. Expected Value



VI. Invloed van de Tafelgrootte



VII. EV: Flush-Draw

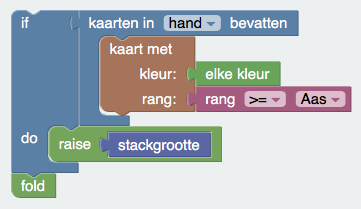
* Outs
* Risk 65 chips
* Profit 265 chips

VIII. Extra: EV: Kleine Paren



IX. De bots verslaan

***Rho-Bot***



***Sigma-Bot***

