

A kockapóker egy játék, melyet láthatni lehet kaszinókban, de előszeretettel játsszák gyerekek is versengési alapon.

A játék lényege hogy minél több pontot gyűjtsünk össze, kocka dobásokkal. Lehet egyedül is játszani vagy ellenféllel.

## Szabályok

A játék körökre osztott, mindig öt dobókocka áll rendelkezésünkre melyek fixálhatóak. Azt is mondhatjuk hogy egyes körökön belül még több kör van. Ezeket hívjuk kiskörnek. Egy kiskör három dobásból áll.

Az első nagy körben egytől hatig kell dobni számokat, lehetőleg minél többet egy adott számból. A sorrend nem számít a játékos maga választhatja ki egy kiskör végeztével. Mindegyik szám kategória csak egyszer használható fel.

A második nagy körben is találhatóak kiskörök. Viszont itt nem csak egytől hatig kell dobni számokat hanem megfelelő kombinációkat. Itt is egy kategória csak egyszer használható fel és nem számít a sorrend.

### Pár

Legalább két egyforma számot kell dobni. Mindegyik két egyforma szám ugyanúgy érvényes csak a pont adásnál számít a nagyságuk.

### Tripla

Legalább három egyforma számot kell dobni

### Quadra

Legalább négy egyforma számot kell dobni

### Póker

Legalább öt egyforma számot kell dobni

### Dupla pár

Két két egyforma számot kell dobni. Ezek lehetnek teljesen egyformák vagy két pár különböző.

### Kissor

A számok sorrendje mindegy de a kockák ezeken a számokon kell hogy meg álljanak:  
1,2,3,4,5

### Nagy sor

A számok sorrendje itt is mindegy, a következő kell hogy legyenek: 2,3,4,5,6

### Full house

Lényegében ez egy pár és egy tripla össze vegyítése. Kettő-három arányban kell egyforma számot dobni. Például egy megfelelő kombináció ide a 2,2,3,3,3. Ez az egyetlen ahol nem számít hogy milyen számokat dobunk még a pont adásnál sem. Ez fixen 40 pont.

## Kuka

Ebbe a kategóriába bármilyen szám kombináció beleillik. Általában azokat teszik ide, amik viszonylag sok pontot érnek de semelyik másik kategóriába nem illenek bele, vagy amelyik kategóriába tennénk már foglalt.

A pontokat dobott számok összegével határozzuk meg, de mindig csak számító számokat adjuk össze. Számító pont az, amire a kategória utal. Például ha párt választottuk akkor a program megkeresi a két duplán szereplő legnagyobb számot és ezeknek az összegét adja meg pontként.

Ha egy adott kategóriába nem illenek be a dobott számok akkor 0 pontot érnek.

A játék tartalmaz grafikai elemeket, sugót, illetve pont táblázatot ahol a helyi játékosok pontjai és rangjai szerepelnek.

Ha ellenféllel játszunk ugyan ezek a szabályok, csak a két nagy kör között az addig legtöbbet összegyűjtő játékos szerezhetsz plusz pontot feladvány segítségével. Az ilyenkor megszerezhető plusz pont maximum hat. Ezek a feladványok véletlenszerűen kerülnek feladásra és csak egy dobási lehetőség van.

Feladványok nehézségi sorrendben:

1. Dobj legalább egy hatost
2. Dobj legalább két hatost
3. A dobott számok összege legyen páros/páratlan
4. Dobj pontosan egy darab hatost
5. Dobj pontosan két darab hatost
6. A dobott számok összege ne legyen több 5-nél

A nehézségi sorrendben lévő helyezés adja meg, melyikért hány plusz pontot lehet szerezni.

Még egy különbség van a két játék mód között, mégpedig az, hogy még a solo játéknál az összpontszám az egész játék alatt kapott pontokból áll, addig a többszereplős játéknál az első körben csak azt döntjük el, hogy ki kap előnyt a második részben. Tehát a nyertes az lesz, aki a második körben a legtöbb pontot gyűjti, plusz pontokkal együtt.

Ha a játék során valahol elakadnak a játékosok bármikor megtekinthetik a sugó tartalmát.

Felhasználói dokumentáció

- tippek

Fejlesztői

Grafikai elemek

A grafikai elemeket

-A program elméleti felépítése

- osztályok, kapcsolatok, fontosabb változók

-függvények

- egy játék menete a programon belül - függvényről függvényre

- java különlegességek, érdekességek a programról

- pont táblázat működése , név elmentése

- tippek részletes kifejtése

zárszó