Begriffserklärung:  
CommunityCards = Flop, Turn, River

Widget Stuff

Initialize game:

Löst die methode „spawnPlayers“ im PlayerController aus, hier werden die Spieler, der RoundManager und ggf. die KIs erstellt. Anschließend wird die updateHUD methode aufgerufen, die für die Anzeige des ersten Spielers auf dem Bildschirm sorgt.

Check:

Ruft die Methode checkRound auf.

Prüft, ob Grafiken für CommunityCards ein- / ausgeblendet werden müssen.

Call

Ruft die Methode callRound auf.

Prüft, ob Grafiken für CommunityCards ein- / ausgeblendet werden müssen.

Bet / raise

Ruft die Methode betRaise mit dem Wert auf, der aktuell in dem betRaise Textfield steht, der von der gleichnamigen spinningBox abhängt.

Prüft, ob Grafiken für CommunityCards ein- / ausgeblendet werden müssen.

Fold

Ruft die Methode foldRound auf.

Prüft, ob Grafiken für CommunityCards ein- / ausgeblendet werden müssen.

APlayerControllerP.cpp

Grundsätzlich dafür zuständig, nach einer Runde alles zurückzusetzen, eine neue Runde zu initiieren und alle Eingaben aus der HUDWidget an den RoundManager weiterzugeben.

Wird zusätzlich zu Beginn des Spiels automatisch von Unreal erzeugt und ist somit für jede weitere Erzeugung eines c++ Objektes zuständig, z. B. die Player und der RoundManager

CheckRound, callRound, betRaise und Fold rufen einzig die gleichnamigen Methoden im RoundManager auf.

RoundManager.cpp

Zuständig für die korrekte Durchführung einer Runde.

Ablauf einer Runde:  
1. PlayerAction (check, call, bet/raise, fold)

2. roundOver

3. checkForCommunityCards

3.1. ggf. roundStateSwitch

3.2 ggf. resetDeck

4. 1. – 3. werden solange wiederholt, bis es zum Showdown roundOver kommt.

Calculation.cpp

MyPlayerP.cpp