

Texas Hold'em -verkkopokeripelin käyttöohje

1. Asennus

Ohjelma toimii Java-ympäristössä. Ohjelman lähdekooditiedostot täytyy kääntää oikeassa hakemistossa komentoriviltä komennolla 'javac *.java'. Käyttö edellyttää myös, että mukana tuleva PokerEngine-komponentti sijaitsee samassa hakemistossa.

2. Keskitetyn palvelimen versio

Kun lähdekooditiedostot on käännetty, palvelimen voi käynnistää komennolla 'java Verkkopokeri -s'. Tämän jälkeen ohjelma jää kuuntelemaan asiakasohjelmilta tulevia yhteyspyyntöjä. Palvelin suljetaan ctrl-c-näppäinyhdistelmällä.

Asiakasohjelma käynnistetään komennolla 'java Verkkopokeri osoite', missä osoiteparametri on joko IP tai hostname. Mikäli osoitetta ei määritetä, ohjelma yrittää yhdistää localhostiin.

3. Vertaisverkkoversio

Vertaisverkkoversiossa ei ole erikseen määritettyä palvelinta, vaan asiakasohjelmat toimivat vuorotellen palvelimena. Peliin osallistuvat koneet määritetään luomalla samaan hakemistoon 'peers.cfg'-niminen tiedosto, johon laitetaan jokaisen koneen ip-osoite tai hostname rivinvaihdoin eroteltuna. Tiedostoon voi laittaa myös kutakin konetta vastaavan oman osoitteen, mutta se ei ole välttämätöntä. Peli käynnistetään lisäämällä '-p2p'-parametri.

4. Pelaaminen

Kun peli on käynnissä ja pelaajia on tarpeeksi (vähintään kaksi), peli alkaa. Pelaajat näkevät omat ja pöydällä olevat kortit, ja palvelin tai palvelinroolissa oleva asiakasohjelma kysyy kunkin pelaajan vuorolla, mitä he haluavat tehdä. Vaihtoehdot ovat sääntöjen mukaisesti fold, check, call ja bet. Komennot kirjoitetaan sellaisenaan. Kirjainkoolla ei ole merkitystä. Kortit on esitetty kahdella merkillä, joista ensimmäinen on arvo (1-9, T=10, J=jätkä, Q=rouva, K=kunkku, A=ässä) ja toinen maa (c=risti, d=ruutu, s=pata, h=hertta). Omat kortit ja käden arvon näkee syöttämällä 'tilanne', muut pelaajat

komennolla 'pelaajat'. Pelin voi lopettaa komennolla 'quit'. Pelin aikana voi lähettää viestejä muille pelaajille kirjoittamalla kaksoispisteen ja viestin.

5. Muuta

- Pelin voi käynnistää tekoälytilassa parametrilla '-ai', jolloin kyseistä asiakasohjelmaa pelaa kone. Ohjelma kysyy, kuinka aggressiiviseksi tekoälypelaaja halutaan. Määrä annetaan numerolla väliltä 0-100. Syöttämällä -1 aggressiivisuus arvotaan.
- Debug-tilan voi halutessaan kytkeä päälle käynnistämällä asiakasohjelman parametrilla '-d'. Tällöin asiakasohjelmassa tulostuu informaatiota tietoliikenteestä ja tietorakenteista.