

# Ejercicio de Java 005: Póker 02

---

**Roshka**

**Bootcamp 004**

**Fecha:** 2018-10-29

**Tiempo Estimado del Ejercicio:** 4 horas

## Ejercicio

1. Poker.java (100 puntos)

Ejercicio sobre Póker (java-e005)

Para las reglas del póker, referirse por favor al ejercicio **Póker 01**.

Hacer un programa en Java que, dado un array de array de 5 cartas, identifique cuál es la mano ganadora.

Este es el código *boilerplate*:

```
import java.util.*;
class Carta
{
    Carta(String completo)
    {
        this.valor = String.valueOf(completo.charAt(0));
        this.palo = String.valueOf(completo.charAt(1));
    }

    String valorPalo()
    {
        return this.valor + this.palo;
    }

    String valor;
    String palo;
}
public class MyClass {

    // este es el único método que tienen que desarrollar
    // para hacerlo, pueden hacer uso de otras clases (si es necesario),
    // pero la corrección del ejercicio será automática en base a este
    // método que está acá
    public String ganadores(List<Carta[]> jugadas)
    {
        System.out.println("Cantidad de jugadas: " + jugadas.size());
        for (Carta[] mano : jugadas) {
            System.out.println("JUGADA =====");
        }
    }
}
```

```
        for (Carta c : mano) {
            System.out.println(c.valorPalo());
        }
    }
    return "0";
}

public static void main(String args[]) {
    int x=10;
    int y=25;
    int z=x+y;

    MyClass mc = new MyClass();

    List<Carta[]> jugadas = new ArrayList<Carta[]>();

    Carta[] m1 = new Carta[5];
    m1[0] = new Carta("AH");
    m1[1] = new Carta("AD");
    m1[2] = new Carta("TH");
    m1[3] = new Carta("TC");
    m1[4] = new Carta("6S");
    Carta[] m2 = new Carta[5];
    m2[0] = new Carta("AH");
    m2[1] = new Carta("KD");
    m2[2] = new Carta("QH");
    m2[3] = new Carta("3C");
    m2[4] = new Carta("3S");

    jugadas.add(m1);
    jugadas.add(m2);

    String ganadores = mc.ganadores(jugadas);

    System.out.println("Sum of x+y = " + z);
    System.out.println("Ganadores = " + ganadores);
}
}
```

Es importante entender las reglas de desempate de las manos del póker para poder realizarlo correctamente.

HINT: usen enumeración de las manos para poder definir a las manos ganadoras. *Hasta ahí lo que te puedo decir...*

## Particularidades

1. No se puede copiar NINGUNA SOLUCIÓN pre existente de *Internet*
2. Entregar un archivo en *Markdown* llamado **README.md** en la raíz del repositorio con algo que quieran documentar de su proceso de desarrollo.
3. La corrección de este ejercicio se hará de manera automática.

## Entrega

Crear un repositorio en GitLab: <https://phoebe.roshka.com/gitlab> en sus correspondientes usuarios que tenga el nombre de `java-e005-poker-02`. Todas las clases para resolver estos ejercicios deben estar en ese único repositorio.