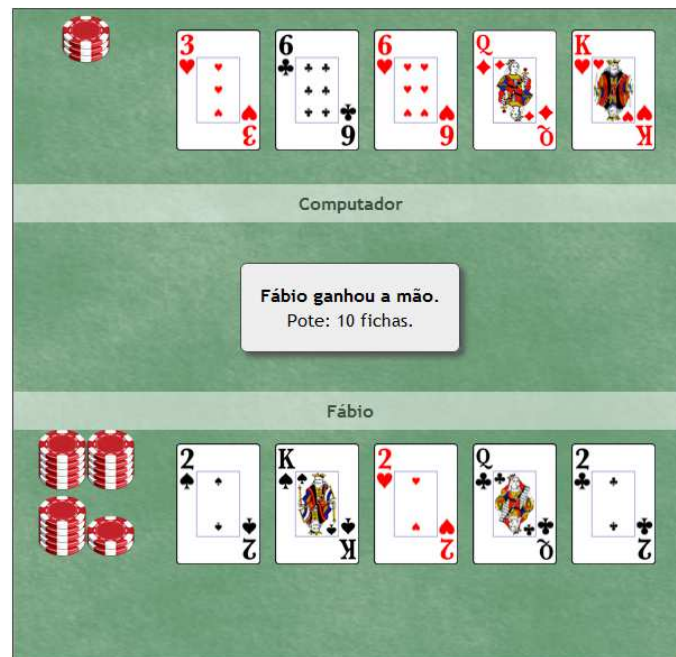


Applet de Jogo de Pôquer

Fábio Levy Siqueira

<http://www.levysiqueira.com.br>



Uso

O Applet precisa que duas interfaces sejam implementadas, adicionalmente à lógica do jogo de pôquer usando as interfaces do projeto (interfaces definidas em `br.usp.poli.java`):

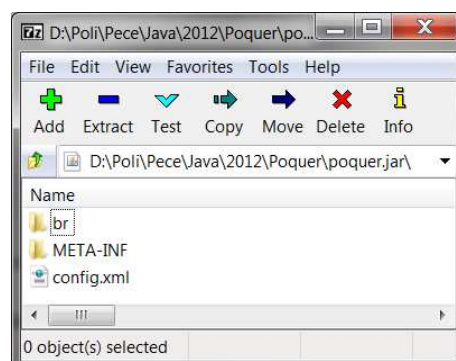
- `br.usp.poli.java.ihc.JogoDeTexasHoldem`: representa um jogo de Texas Hold'em; e
- `br.usp.poli.java.ihc.JogoDePoquerFechado`: representa um jogo de pôquer fechado.

Essas duas interfaces apenas possuem um método, chamado `iniciar`. Esse método recebe dois jogadores (do tipo apropriado, ou seja, `JogadorDePoquerFechado` ou `JogadorDeTexasHoldem`, dependendo do tipo de Jogo) e retorna o objeto jogador vitorioso.

Para que o jogo funcione é necessário editar o arquivo "`config.xml`", localizado na pasta "`src`". É nesse arquivo que se configuram quais são as classes relativas aos jogos e aos jogadores (o Applet usa [reflexão](#) para obter essas informações). Veja esse arquivo para maiores detalhes do seu formato e conteúdo.

Para rodar o jogo, é necessário ou deixar todas as classes compiladas em uma pasta ou criar um arquivo Jar:

- **Jar**: use o wizard oferecido pelo Eclipse/Netbeans. Não se esqueça de selecionar o arquivo "`config.xml`" como um "resource to export". Abra o arquivo Jar (exemplo, `poquer.jar`) através do seu programa favorito de compressão de arquivos (7-zip, Winrar, Winzip etc.) e verifique o conteúdo. O arquivo deve ser algo como:



Coloque esse arquivo na mesma pasta que está o arquivo "`poquer.html`" (pasta raiz da página).

- **Classes compiladas:** você pode deixar todas as classes compiladas em uma pasta (por exemplo, "bin"), no mesmo local que os demais arquivos relativos ao Applet. Verifique se o arquivo "config.xml" está dentro dessa pasta, assim como as classes em seus pacotes apropriados.



Dependendo de qual das duas opções, você deve alterar o arquivo "js\poquer.js". Esse arquivo cria o Applet Java (usando Javascript) e precisa saber qual é o local onde estão os arquivos do Applet. Com isso, altere a variável APPLET_ARCHIVE desse arquivo:

- No caso de criar um Jar, coloque o nome do jar nessa variável, por exemplo, para o arquivo "poquer.jar" na mesma pasta que o "poquer.html":

```
var APPLET_ARCHIVE = "poquer.jar";
```
- Caso você tenha deixado um diretório com as classes compiladas, coloque o diretório (coloque "\\" para representar um "\" no endereço). Por exemplo:

```
var APPLET_ARCHIVE = "bin\\";
```

Caso você tenha configurado tudo corretamente, abra a página "poquer.html" no seu navegador. Alguns navegadores pedem que você confirme uma exceção de segurança para rodar o Applet (IE e Chrome, por exemplo). Aceite e veja o Applet funcionando.

Organização

O documento contém os seguintes arquivos:

- `images`: Pasta com as imagens usadas pelo programa. As figuras foram obtidas de um projeto de terceiros, explicitada na seção dependências.
- `js`: Pasta com os códigos em Javascript para executar a página. Existem algumas bibliotecas de Javascript de terceiros, que são explicitadas na seção dependências.
- `copyright.txt`: O arquivo com o copy-right deste projeto.
- `leiam.pdf`: Este arquivo.
- `poquer.css`: O arquivo com os estilos usados pela interface gráfica. Altere esse arquivo se você desejar apresentar a tela do jogo de outra forma.
- `poquer.html`: A página web que abre o Applet. Este é o ponto de entrada.

Dependências

Este programa depende de alguns projetos de terceiros:

- [jQuery](#)
- <http://cssglobe.com/post/1695/easiest-tooltip-and-image-preview-using-jquery>
- [jquery.balloon.js](#)
- [rotate3di](#)
- [Fireworks.js](#)
- <http://www.eludication.org/playingcards.html>

Detalhes

- Este programa foi testado no IE 9, Firefox 10.2, Chrome 17.0.
- Se você desejar ver mensagens de debug e erros, abra o Java console. Para isso, abra o Painel de Controle->Java Console. Vá na aba "Advanced" e abra o item "Java console". Selecione "Show Console". Toda a vez que um Applet Java for aberto, o console aparecerá (é nele onde aparecem os `System.out.println`).

Copyright

O código deste projeto está disponível sob licença CC-GNU LGPL (detalhada no arquivo `copyright.txt`).

Histórico

24/03/2012

- Versão inicial.