

# segredos das casas de apostas

A ideia deste projeto é inventar um procedimento de poker-valor que funciona assim:

FULL HOUSE - FOURS OVER  
poters- valores  
(h7 sh3 c5 d6) (VENTO)  
Aqui estão os vários tipos de mãos de poker, em ordem de valor:  
Royal flush: dez, valete, rainha, rei e ás, todos do mesmo naipe  
right fluff: cinco cartas de classificação sequencial, todas do nado sequenciais  
o de um tipo: quatro cartas do mesmo naipe, mesma classificação  
& Casa cheia: três cartas da mesma categoria, e duas de uma segunda classificação  
: Três de um naipe, mesmo tipo: três cartas do mesmo posto, nenhum outro par  
Dois pares de cartas, de dois diferentes  
# Par: duas cartas da mesma categoria, sem outros jogos  
t; Nada: nenhum dos acima  
Um par: pode ser o menor cartão de uma reta (as, 2, 3, 4, 5) ou o mais alto cartão da reta

inteiramente sobre as fileiras dos cartões (pares, reta, casa cheia, etc.) ou inteiramente acerca dos ternos (flush).  
uma boa ideia começar o seu programa separando as informações de classificação e as formas do terno. Para verificar se há um flush direto ou flux real, você terá que derivar ambos os tipos de informação. De que forma você quer a informação do fato?  
, tudo que você precisa é um valor verdadeiro ou falso;  
E quanto a fileiras? Existem dois tipos de categorias de mãos envolvendo fileiras: as sobre fileiras iguais (pares, full house) e as relativas a filas sequenciais (direta). Você pode, portanto, gerar as informações de classificação em duas formas. Uma frase contendo todas as fileiras na mão, em ordem ordenada, tornar mais fácil encontrar uma reta. (Você ainda tem que ter

algumas  
Existem