

# TUTORIAL: CONVERTIR LOS STACKS, BOTES Y APUESTAS DE 888 A CIEGAS GRANDES

1. Descargar el código fuente del programa desde:

<http://www.mediafire.com/download/sqh4j1j03qzowpr/IPoker+BB+Mod+Source.rar>

Es una modificación del iPoker BB Mod para que funcione en 888. Sólo funciona en NL5. Para que funcione en otros límites hay que cambiar la ciega grande siguiendo los pasos enumerados a continuación.

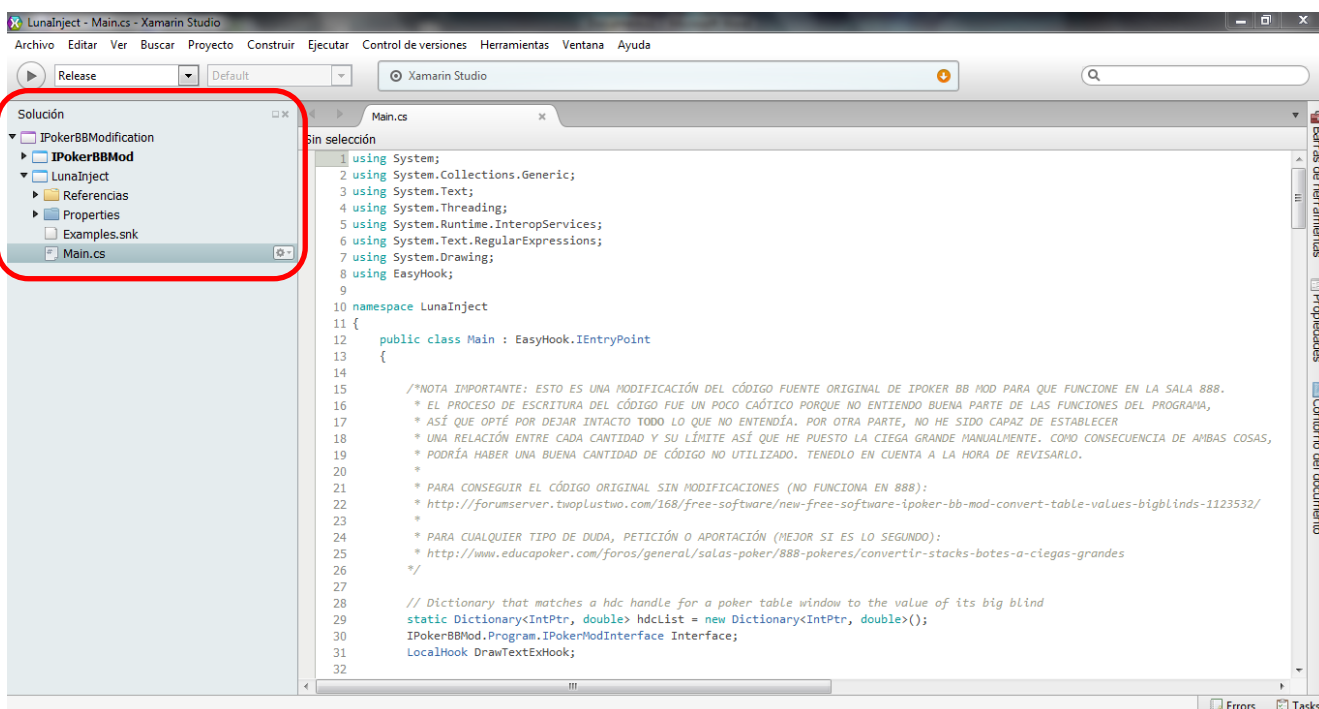
2. Descomprime todo el contenido del .rar que acabas de descargar.

3. Descarga e instala Xamarin Studio. Es un IDE con el que podrás modificar el código fuente y compilar y construir el programa. El código lo puedes modificar hasta con el Bloc de Notas, pero para compilarlo y construirlo necesitas un IDE para C#. Si ya tienes uno (como el Visual Studio) y sabes usarlo, puedes hacerlo con éste. Para descargar el Xamarin Studio:

<http://xamarin.com/studio>

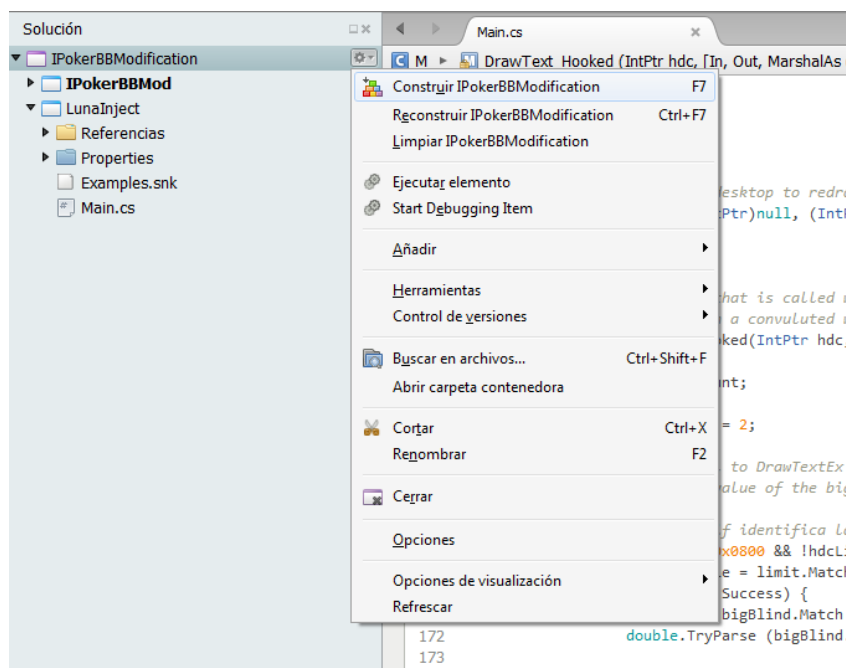
4. Una vez instalado, entra en la carpeta que descomprimiste en el paso #2, y abre el proyecto haciendo doble click en el archivo "IPokerBBModification.sln". Si te pregunta con qué programa abrirlo, elige Xamarin Studio. Si no puedes abrirlo así, ábrelo desde el Xamarin Studio en "Archivo > Abrir".

5. En el explorador que hay a la izquierda, extiende "LunaInject" y abre el archivo "Main.cs" en su interior. El resultado ha de ser algo muy similar a esto (amplía para verlo mejor):



```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Text;
4 using System.Threading;
5 using System.Runtime.InteropServices;
6 using System.Text.RegularExpressions;
7 using System.Drawing;
8 using EasyHook;
9
10 namespace LunaInject
11 {
12     public class Main : EasyHook.IEntryPoint
13     {
14
15         /*NOTA IMPORTANTE: ESTO ES UNA MODIFICACIÓN DEL CÓDIGO FUENTE ORIGINAL DE IPOKER BB MOD PARA QUE FUNCIONE EN LA SALA 888.
16         * EL PROCESO DE ESCRITURA DEL CÓDIGO FUE UN POCO CAÓTICO PORQUE NO ENTIENDO BUENA PARTE DE LAS FUNCIONES DEL PROGRAMA,
17         * ASÍ QUE OPTÉ POR DEJAR INTACTO TODO LO QUE NO ENTENDÍA. POR OTRA PARTE, NO HE SIDO CAPAZ DE ESTABLECER
18         * UNA RELACIÓN ENTRE CADA CANTIDAD Y SU LÍMITE ASÍ QUE HE PUESTO LA CIEGA GRANDE MANUALMENTE. COMO CONSECUENCIA DE AMBAS COSAS,
19         * PODRÍA HABER UNA BUENA CANTIDAD DE CÓDIGO NO UTILIZADO. TENEDLO EN CUENTA A LA HORA DE REVISARLO.
20         *
21         * PARA CONSEGUIR EL CÓDIGO ORIGINAL SIN MODIFICACIONES (NO FUNCIONA EN 888):
22         * http://forumserver.twoplustwo.com/168/free-software/new-free-software-ipoker-bb-mod-convert-table-values-bigblinds-1123532/
23         *
24         * PARA CUALQUIER TIPO DE DUDA, PETICIÓN O APORTACIÓN (MEJOR SI ES LO SEGUNDO):
25         * http://www.educapoker.com/foros/general/salas-poker/888-pokeres/convertir-stacks-botes-a-ciegas-grandes
26         */
27
28         // Dictionary that matches a hdc handle for a poker table window to the value of its big blind
29         static Dictionary<IntPtr, double> hdcList = new Dictionary<IntPtr, double>();
30         IPokerBBMod.Program.IPokerModInterface Interface;
31         LocalHook DrawTextExHook;
32     }
```

- Haz click en cualquier parte del código del programa, pulsa Ctrl + F y escribe "ciegamanual" sin comillas. El programa debería llevarte a la línea en la que se encuentra la variable que queremos cambiar, que es "double ciegaManual = 5;" Estará en la línea nº 162 aproximadamente. Sustituye ese 5 por el valor de las ciegas en tu nivel. Por ejemplo, si juegas en NL2 tienes que poner "double ciegaManual = 2;" , si juegas en NL50 tienes que poner un 50, etc.
- Haz click en "Archivo > Guardar Todo" (arriba a la izquierda).
- Haz click derecho en "iPokerBBModification" (es importante que sea ahí, y no en "iPokerBBMod") y dale a la opción "Construir iPokerBBModification". El programa se construirá automáticamente, en breves segundos habrá terminado (lo sabrás cuando en la parte de arriba aparezca el mensaje "Construcción: 0 errores, 1 advertencia").



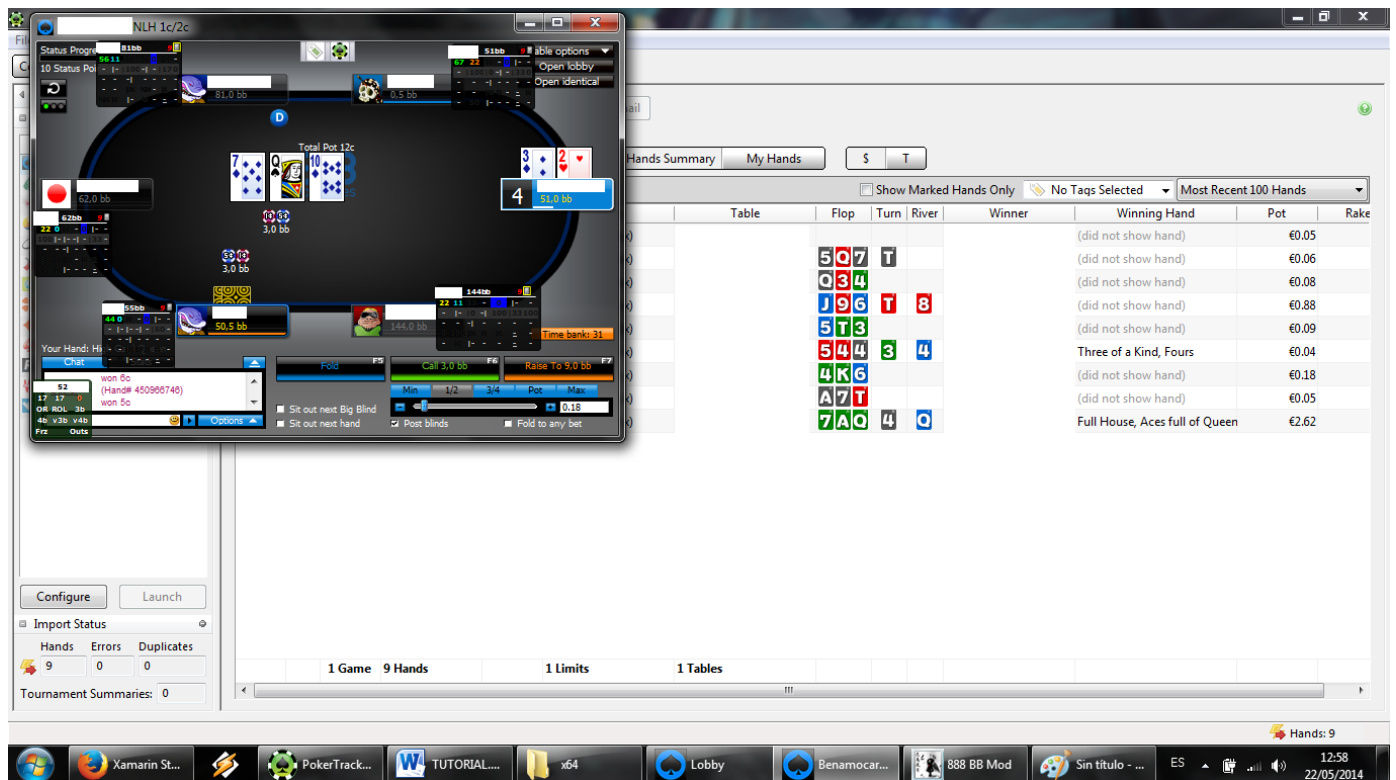
- Abre la carpeta donde se encuentra el código fuente del programa (la que descomprimiste en el paso #2). Abre, dentro de la anterior, la carpeta "Release", y dentro de ésta seguramente habrá otra carpeta más (en mi caso se llamaba "x64", en otros equipos podría llamarse "x86" o algo similar). Ábrela también. En su interior están todos los archivos del programa, ya listos para su uso. Puedes crear un acceso directo al archivo "iPokerBBMod.exe" y ejecutarlo para abrir el programa. Se usa exactamente igual que el iPoker BB Mod original, pero recuerda que las cantidades que obtendrás sólo serán válidas para el límite que hayas introducido en el código. Si vas a subir o bajar de nivel tienes que volver a entrar en el código, volver a cambiar el valor de la ciega grande y volver a construir el programa.

Nota: Es probable que tu antivirus te toque las narices al ejecutar el programa, ya que se trata de un .exe que lleva a cabo funciones de intromisión en el funcionamiento de otro programa y de alteración del mismo. Normalmente sólo debería analizar el programa la primera vez. Si no es así, puedes añadir una excepción en el antivirus para que ignore este programa.

Aparte de eso, ten en cuenta que los problemas que tenía el iPoker BB Mod original siguen estando presentes. Los principales son los siguientes:

- A veces el programa no reconoce el software de la sala y no hace nada. Eso sólo sucederá al inicio de la sesión, una vez funcione correctamente ya no dejará de hacerlo hasta el fin de la sesión así que es un error menor. La solución es tan simple como reiniciar el software de la sala y/o el iPoker BB Mod.
- A veces las cantidades monetarias que suponen euros exactos (por ejemplo, 1.00 €, 2.00 €, 5.00 €) se convierten mal y aparecen divididas entre cien. Por ejemplo, 1.00€ en NL2 se convierte a 0,5bb en lugar de 50bb; 5€ en NL5 se convierte a 1,0bb en lugar de a 100bb. Esto probablemente sea debido a que en las .com las comas y los puntos se utilizan en inglés, que es justo al contrario que en español. No lo he corregido porque al final te acostumbras a identificarlo enseguida (puedes cotejarlo con el HUD del Tracker que te indica las ciegas al inicio de la mano) pero no debería ser demasiado difícil modificar el código para arreglarlo.

## CAPTURA



(Ampliada para ver mejor la mesa)