

Roulette

Du skall göra ett förenklat rouletteprogram. Detta innebär att spelaren skall enbart kunna spela på **"enkelnummer"** eller **"färg"**. Enkelnummer ger vid vinst utdelning 35:1 och färg ger utdelning 1:1. Spelplanen behöver inte vara så avancerat som i bilden nedan men nedanstående skall du ha med:



1) Spelplan med siffror 0-36 och Rött /Svart som i bilden.

Spelplanen kan bestå av knappar, eller andra grafiska komponenter, du får bestämma. Ett sätt att logga in i spelet med namn och spelbudget.

2) Spelmarker eller ett annat sätt att göra satsning på.

Exempel : Spelaren markerar det förväntade vinnande numret genom att placera spelmarker på spelbordet. Markerna kan antingen

placeras på en ruta med ett nummer på en färg. Spelmarkerna finns rutans nedre del. **Välj din insats genom att klicka på en spelmark av det rätta värdet. Klicka sedan på den plats på spelbordet dit du vill placera din insats.**

OBS! Spelaren får inte göra satsning som överstiger sitt spelbudget.

3) Starta spelet. Därefter startar du rouletthjulet genom att klicka på "SPIN" t.ex. Du simulerar själva rouletthjulet genom att slumpa ett värde 0-36 och en färg (rött /svart/grön).

4) Visa resultat. Ha med ett sätt att visa resultatet. Spelet skall kontrollera insatserna och deras placeringar. Det vinnande numret skall visas upp i speltavlan. Vinsterna skall också visas och uppdatera spelarens behållning.