

#### ベットモジュール (BetModel クラス)

- メソッド名：addChip
- 引数：整数
- 戻り値：なし
- 概要：Bet するチップを追加する。ただし、\$75 より多くなる時は、追加しない。
- メソッド名：getChip
- 引数：整数
- 戻り値：なし
- 概要：Bet したチップを返す
- メソッド名：clearChip
- 引数：なし
- 戻り値：なし
- 概要：Bet したチップを 0 にする

#### ベットモジュール (BetView クラス)

- メソッド名：BetView
- 引数：なし
- 戻り値：なし
- 概要：このクラスに「Bet のするためのチップボタン (\$1、\$5、\$10、\$25 : チップは画像で表示)」と「クリアボタン」と「Bet した金額 (テキストで表示)」を貼りつける。  
また「Bet した金額」は、ボタンが押されるとテキストの金額が上がるようにする。
- メソッド名：updateBetText
- 引数：なし
- 戻り値：なし
- 概要：Bet したチップをモデルから取ってきて、テキストをセットし直す。

#### ベットモジュール (BetControl クラス)

- メソッド名：BetControl
- 引数：BetView,
- 戻り値：なし
- 概要：
- メソッド名：mouseClicked
- 引数：MouseEvent
- 戻り値：なし
- 概要：各 Chip のボタン (\$1、\$5、\$10、\$25) を押すと、そのボタンの金額に応じて、Bet を加算できる。そして、クリアのボタンを押すと、Bet を 0 にする。また、Bet した金額 (テキスト表示) を変更し、再描画させる。これらの動作は BetModel、BetView クラスを使う。