

# Python最終課題

チンチロリンクアプリ

画面1(右上図)

“賭け金を確定”ボタンを押すと  
“サイコロを振る”ボタンが押せるようになる

# チンチロ

所持金 : 10000

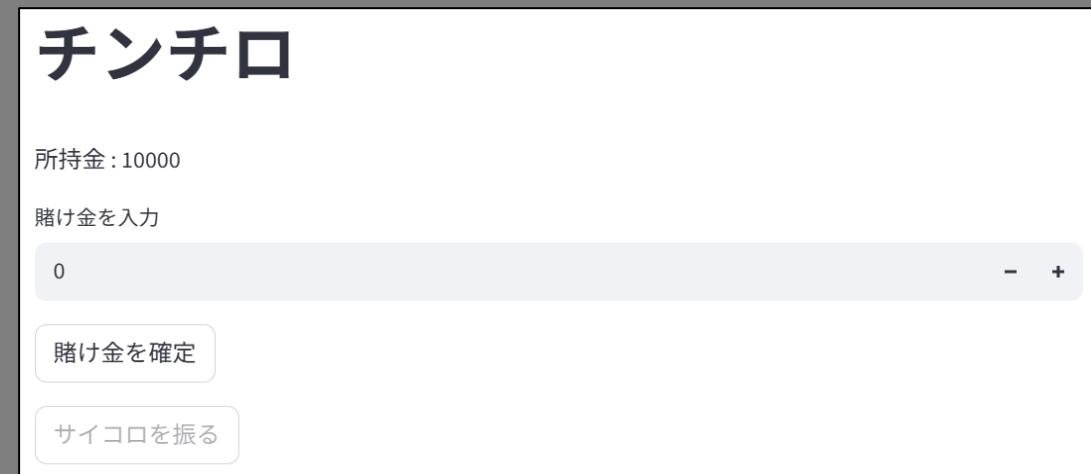
賭け金を入力

0

- +

賭け金を確定

サイコロを振る



画面2(右下図)

このラウンドでの  
最大の役とサイコロの目が表示される

5回振ると  
“サイコロを振る”ボタンが押せなくなり  
“結果を見る”ボタンが出現する

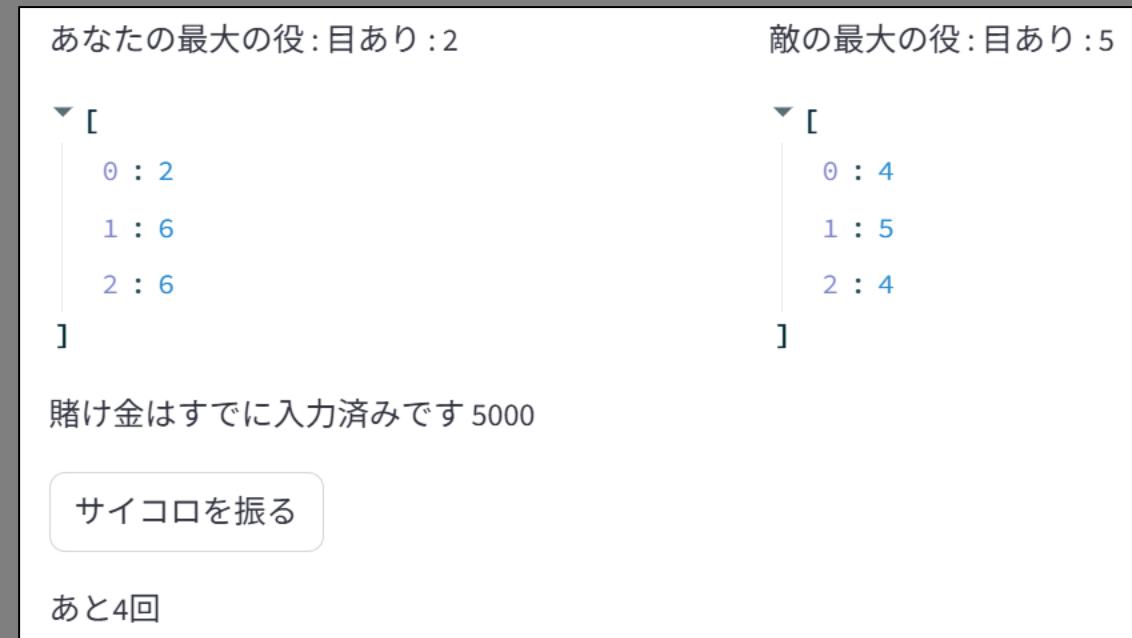
あなたの最大の役: 目あり : 2 敵の最大の役: 目あり : 5

▼ [ 0 : 2 0 : 4  
1 : 6 1 : 5  
2 : 6 2 : 4 ]

賭け金はすでに入力済みです 5000

サイコロを振る

あと4回



# 画面3

結果の表示画面

所持金の折れ線グラフを描画する

2連勝以上で連勝ボーナスが掛かる(連勝は敗北になるまで、リセットされない)

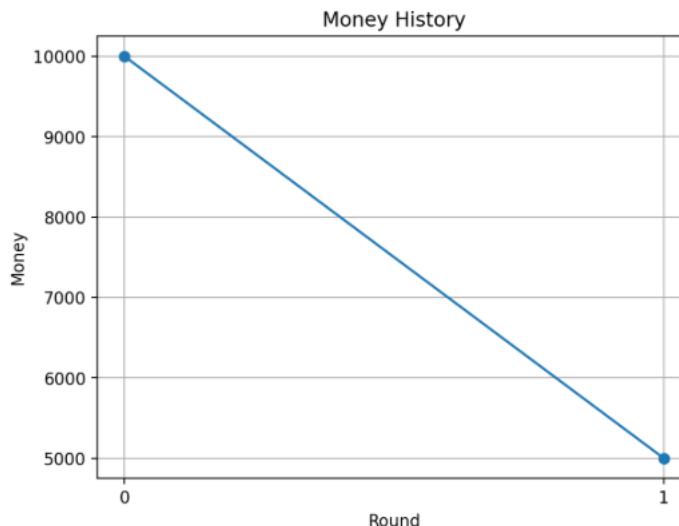
“次の勝負”ボタンで画面1に戻り、次のラウンドに遷移する

チンチロ

敗北

役目あり:4 / 目あり:5

所持金:5000



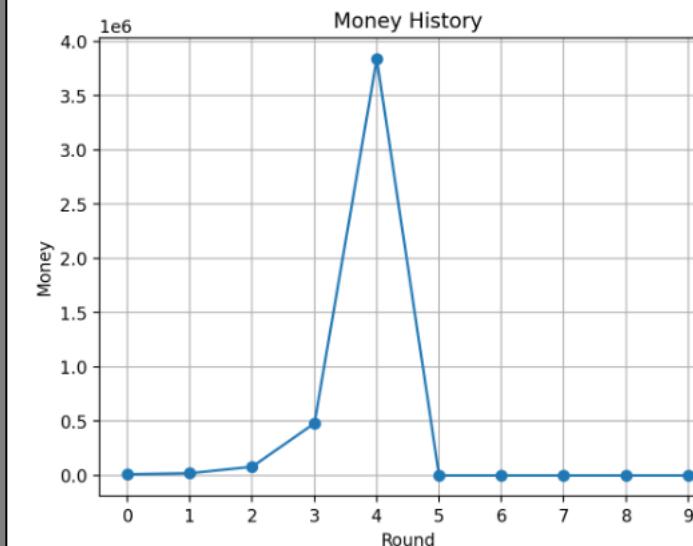
次の勝負

引き分け

役目あり:6 / 目あり:6

賭け金 0 が返還されました

所持金:0



次の勝負

勝利

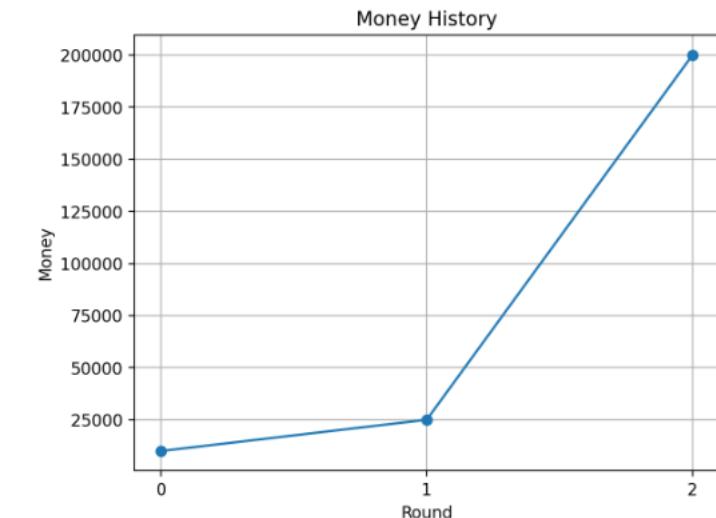
賭け金 25000

倍率 ソロ目:6,4

連勝ボーナス 2

計 200000

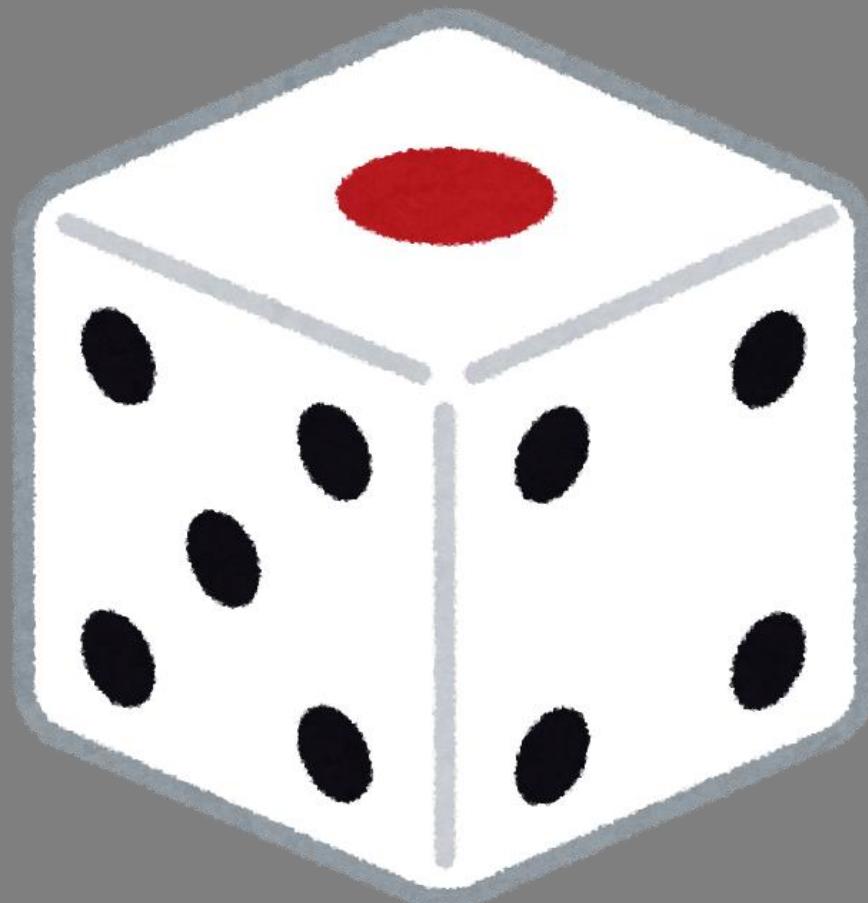
所持金 : 200000



次の勝負

サイコロ画像  
大きすぎて収まらないのでここで紹介

全ての画面の上に表示されている



サイドバー

ルールの図

名称	出目	配当
ピンゾロ	111	5倍
ゾロ目	666	3倍
	555	
	444	
	333	
	222	
シゴロ	456	2倍
通常の目	xx6	出した分
	xx5	
	xx4	
	xx3	
	xx2	
	xx1	
役無し	134など	出した分払う
ヒフミ	123	2倍払う

# 反省・改善点

- ・設計のことは考えずに作り始めたため、プログラムが複雑になり  
クラスや関数に分解して作り直した  
→ **開発効率**が非常に悪くなってしまった
- ・実装をあきらめた機能もあり、悔いが残った
- ・一部のボタンが飾り

# 感想

streamlitの仕様に苦戦し、思い通りに動かす難しさを実感した。

今後まとめたプログラムを書くときは、  
事前に設計を考えることを意識しようと思った。

ご清聴ありがとうございました