

# Python最終課題

チンチロリンアプリ

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

▼ [  
0 : 2  
1 : 6  
2 : 6  
]

敵の最大の役 : 目あり : 5

▼ [  
0 : 4  
1 : 5  
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)

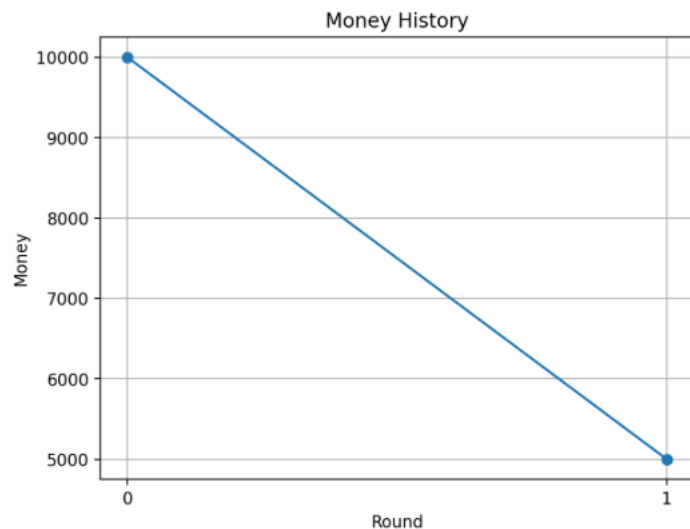
“次の勝負”ボタンで画面 1 に戻り、次のラウンドに遷移する

### チンチロ

#### 敗北

役目あり: 4 / 目あり: 5

所持金: 5000



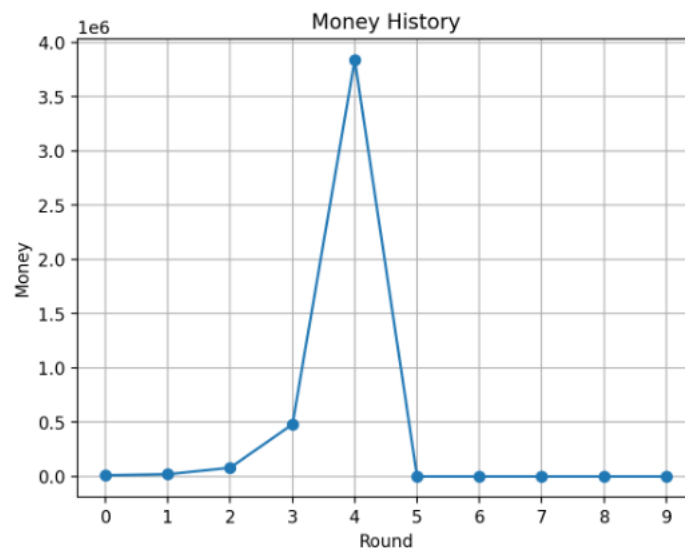
次の勝負

#### 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

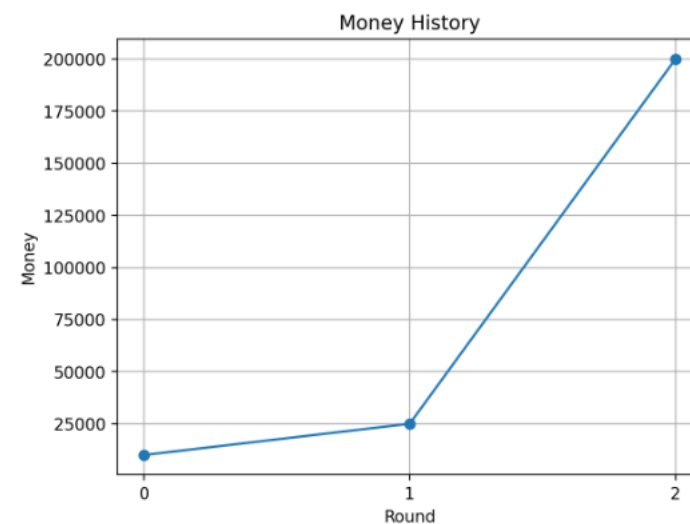
賭け金 25000

倍率 ソロ目: 6, 4

連勝ボーナス 2

計 200000

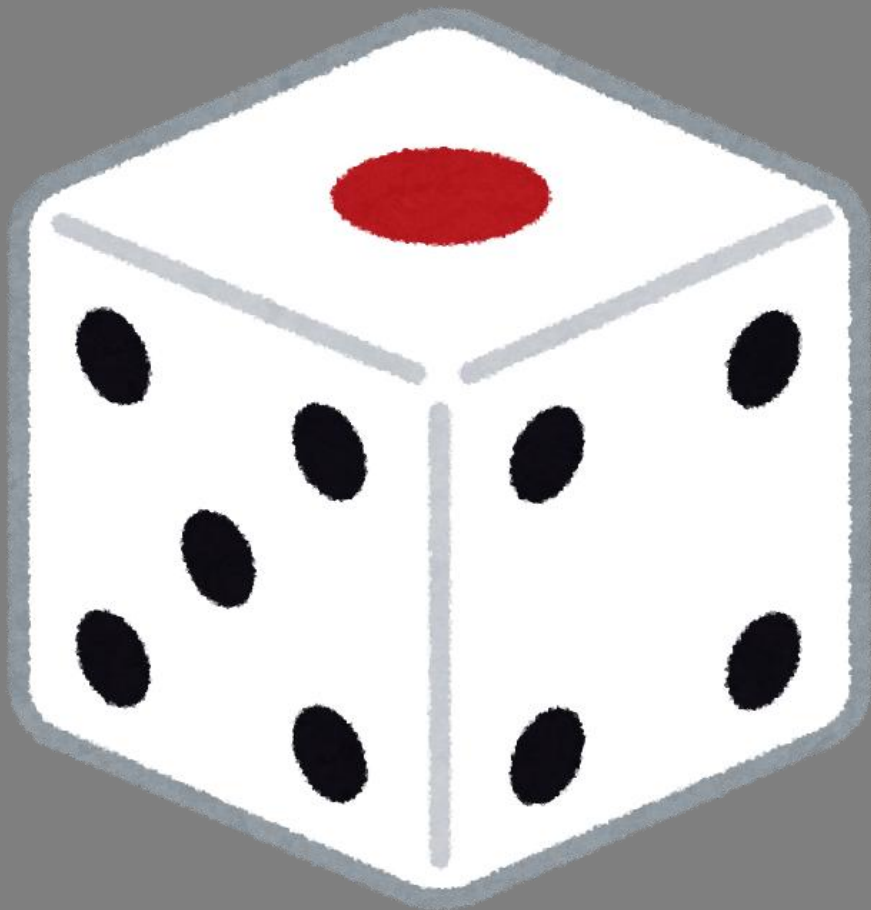
所持金: 200000



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
通常の出	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。

今後まとまっ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