*Захарова Алина Александровна*

*студентка 2 курса 192 группы*

*специальности «Управление информационными ресурсами»*

**Описание предметной области проекта**

Предметная область проекта - игра «Казино».

Правила игры.

В поле 5×3 «крутятся» картинки фруктов (например: яблоко, лимон, вишня и т.д.). Задача - собрать выйгрышные комбинации. Игрок вносит купюру (число будет вводиться в отдельном поле), задаёт параметры и делает ставки. Если выпадет та или иная комбинация, которой заранее назначена определённая сумма, игрок побеждает, ставка не окупается или игрок ничего не выигрывает.

Требования к игре.

Приложение должно быть реализовано на языке C#, объектно-ориентированный язык программирования. Программа предназначена для игры одного пользователя.

Также есть идея привязать к данному автомату конвертер валют (например, игрок вносит белорусские рубли, количество которых автоматически будет отображаться в долларах или евро).

Игра должна иметь:

* возможность нажатия на кнопку «Старт», чтобы начать игру, и кнопку «Стоп», чтобы остановиться на нужной комбинации;
* подсветка выбранной комбинации;
* ограничение на размер вносимой суммы;
* ограничение на размер ставки;
* несколько полей для отображение внесённой суммы, сделанной ставки и суммы, полученной в итоге;
* кнопки «Старт», «Стоп», «Забрать выйгрыш», «Повысить ставку»;
* коллекцию картинок;
* звуковое сопровождение;
* функцию регулирования музыки (включение/выключение)

По ходу разработки данной игры должна быть проведена аналитическая работа по следующим вопросам:

* принцип работы игровых автоматов (алгоритм генерации случайных и псевдо случайных чисел, частота выпадения комбинаций, кнопка «Стоп»);
* математика игровых автоматов;
* как казино зарабатывает на автоматах.