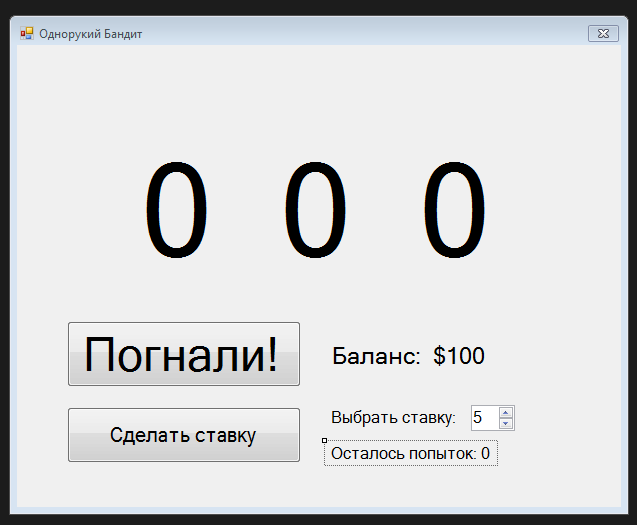
# Делаем «однорукого бандита».

Суть, у нас будет форма с 3 барабанами, каждый барабан будет содержать только цифры от 0 до 9. Игроку при старте игры будет даваться стартовые $100, он может делать ставки 5-10-15 и т.д до $50, после нажатия рычага, у игрока 5 попыток, выигрыш зависит от количества совпадений и ранга чисел, максимальный выигрыш привязан к 7-7-7

Примечание: знак двоеточие читать как — «выставляем значение»

Итак, погнали:  
1) Создаем проект Windows Forms называем его «avtomat-bandit».  
2) Задаем для формы размеры 620×500, атрибут формы FormBorderStyle: FixedSingle — чтобы отключить возможность масштабировать форму.  
3) Изменяем атрибут name для Form на name:»Однорукий бандит»  
4) Сделаем «барабан» для этого кидаем на форму 3 Label и выставляем им size: 96  
5) Добавляем ниже 2 кнопки, для верхней выставляем name:»Погнали!», для нижней name: «Сделать ставку».  
6) Теперь реализуем баланс и кол-во неиспользуемых попыток, для этого на уровне верхней кнопки кидаем label, его св-ву text:»Баланс: $100″  
7) Ниже добавляем еще одну метку для ее атрибута text:»Выбрать ставку: »  
8) справа от этой метки добавляем numericUpDown, для его атрибута value:5 — это значение по умолчанию. Далее, атрибутам increment:5,minimum:5,maximum:50 — Думаю, с min и max все понятно, increment — это значение на которое будет уменьшаться\увеличиваться ставка, в зависимости от нажимаемой кнопки.  
9) Ниже добавляем еще один label, для его атрибута text:»Осталось попыток: 0″  
10) Последний штрих — кидам на форму 6 таймеров. Первые 3 таймера будут запускать барабаны, они будут иметь следующие имена name:dvg1, name:dvg2, name: dvg3 — всем выставляем interval:25, вторые три таймера будут по очереди останавливать первые три таймера, они будут иметь следующие имена  
и интервалы:  
name:stop1, inverval:1500  
name:stop2, Interval:2500  
name:stop3, Interval:3500

С формой мы закончили:  


Теперь код:  
1) В первую очередь, добавляем переменные, перед public Form()

C#

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5 | int balance = 100; //Исходный баланс.  int counter\_money = 0; //Текущий ставка.  int counter\_try = 0; //Счетчик попыток.  int win\_money = 0; //Выигранные деньги.  bool IsActive = true; //Активность кнопки "Погнали!" |

2) Теперь создаем обработчики для события Tick, для первых 3-х таймеров

C#

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18 | private void dvg1\_Tick(object sender, EventArgs e)  {      Random random = new Random(); //Создаем экземпляр класса Random      int dvg = random.Next(8); // Получаем случайное число от 0-7      label1.Text = dvg.ToString(); //Выводим полученное число.  }  private void dvg2\_Tick(object sender, EventArgs e)  {      Random random = new Random();      int dvg = random.Next(8);      label2.Text = dvg.ToString();  }  private void dvg3\_Tick(object sender, EventArgs e)  {      Random random = new Random();      int dvg = random.Next(8);      label3.Text = dvg.ToString();  } |

3) Создаем обработчики для события Tick, для последних 3-х таймеров

C#

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31 | private void stop1\_Tick(object sender, EventArgs e)          {              dvg1.Enabled = false; //Останавливаем таймер запускающий первый барабан.              stop1.Enabled = false; //Останавливаем таймер останавливающий первый барабан.          }          private void stop2\_Tick(object sender, EventArgs e)          {              dvg2.Enabled = false;              stop2.Enabled = false;          }          private void stop3\_Tick(object sender, EventArgs e)          {              counter\_try--; //Уменьшаем число попыток.              dvg3.Enabled = false;              stop3.Enabled = false;              Win\_Money(); //Проверяем выиграли ли мы что-нибудь :)              if (IsActive)              {                  if (counter\_try != 0) //Если число попыток больше 0, то даем возможность нажать на кнопку "Погнали!" еще раз, если нет, то блокируем кнопку "Погнали!", и выводим информационное окно.                  {                      label6.Text = "Осталось попыток: " + counter\_try;                      button1.Enabled = true;                  }                  else                  {                      label6.Text = "Осталось попыток: " + counter\_try;                      MessageBox.Show("Делайте новую ставку!", "Попытки закончились...", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);                      button2.Enabled = true;                  }              }          } |

4) Собственно пишем метод, который будет определять есть ли пары у выпавших чисел

C#

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19 | private void Win\_Money()          {              if (label1.Text == "0" && label2.Text == "0" && label3.Text == "0") Upd\_Win\_Money(17);              if (label1.Text == "1" && label2.Text == "1" && label3.Text == "1") Upd\_Win\_Money(10);              if (label1.Text == "2" && label2.Text == "2" && label3.Text == "2") Upd\_Win\_Money(11);              if (label1.Text == "3" && label2.Text == "3" && label3.Text == "3") Upd\_Win\_Money(12);              if (label1.Text == "4" && label2.Text == "4" && label3.Text == "4") Upd\_Win\_Money(13);              if (label1.Text == "5" && label2.Text == "5" && label3.Text == "5") Upd\_Win\_Money(14);              if (label1.Text == "6" && label2.Text == "6" && label3.Text == "6") Upd\_Win\_Money(15);              if (label1.Text == "7" && label2.Text == "7" && label3.Text == "7") Upd\_Win\_Money(20);              if ((label1.Text == "0" && label2.Text == "0") || (label2.Text == "0" && label3.Text == "0")) Upd\_Win\_Money(7);              if ((label1.Text == "1" && label2.Text == "1") || (label2.Text == "1" && label3.Text == "1")) Upd\_Win\_Money(1);              if ((label1.Text == "2" && label2.Text == "2") || (label2.Text == "2" && label3.Text == "2")) Upd\_Win\_Money(2);              if ((label1.Text == "3" && label2.Text == "3") || (label2.Text == "3" && label3.Text == "3")) Upd\_Win\_Money(3);              if ((label1.Text == "4" && label2.Text == "4") || (label2.Text == "4" && label3.Text == "4")) Upd\_Win\_Money(4);              if ((label1.Text == "5" && label2.Text == "5") || (label2.Text == "5" && label3.Text == "5")) Upd\_Win\_Money(5);              if ((label1.Text == "6" && label2.Text == "6") || (label2.Text == "6" && label3.Text == "6")) Upd\_Win\_Money(6);              if ((label1.Text == "7" && label2.Text == "7") || (label2.Text == "7" && label3.Text == "7")) Upd\_Win\_Money(10);          } |

5) Пишем метод который будет рассчитывать выигрыш

C#

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15 | private void Upd\_Win\_Money(int number)          {              win\_money = counter\_money \* number; //умножаем ставку на коэффициент получаем кол-во выигранных денег              DialogResult result = MessageBox.Show("Вы выиграли: $" + win\_money, "Поздравляем!", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Warning); //Выводим поздравления.              balance = balance + win\_money; //Прибавляем выигрыш к балансу              label4.Text = "Баланс: $" + balance; //Выводим обновленный балансе              button1.Enabled = false; //Блокируем кнопку "Погнали!"              button2.Enabled = true; //Открываем кнопку "Сделать ставку"              IsActive = false; //Это костыль, может кто-то предложит как от него отказаться ))              if (result == DialogResult.OK)              {                  MessageBox.Show("Делайте новую ставку!", "Новая игра", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Warning);                  label6.Text = "Осталось попыток: 0"; // Скидываем оставшиеся попытки.              }          } |

6) Ну теперь можно заняться инициализацией переменных, для этого создаем еще один метод

C#

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8 | private void Init\_Counter(decimal counter)          {              counter\_money = Convert.ToInt32(counter); //Получаем ставку из элемента numericUpDown              balance = balance - counter\_money; //Вычитаем ставку из баланса.              label4.Text = "Баланс: $" + balance; // Выводим обновленный баланс              counter\_try = 5; // Зачисляем 5 попыток.              label6.Text = "Осталось попыток: " + counter\_try; //Выводим кол-во попыток на форму.          } |

7) Теперь кнопка «Сделать ставку»  
private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
Init\_Counter(numericUpDown1.Value); //Вызываем инициализирующий метод  
button1.Enabled = true; // Открываем доступ к кнопке «Погнали!»  
button2.Enabled = false; //ЗАкрываем доступ к кнопке «Сделать ставку».  
}  
8) И последний кусок кода для кнопки «Погнали!»

C#

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12 | private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)          {              //активируем таймеры              dvg1.Enabled = true;              dvg2.Enabled = true;              dvg3.Enabled = true;              stop1.Enabled = true;              stop2.Enabled = true;              stop3.Enabled = true;              IsActive = true;              button1.Enabled = false; //Пока барабаны крутятся кнопка "Погнали!"  заблокирована.          } |

В общем-то всё, запускаем и получаем удовольствие от игры.