

Progetto: Simulatore di Roulette

Obiettivo:

Realizzare un simulatore di roulette in Python utilizzando concetti come cicli, condizioni, funzioni e gestione delle eccezioni.

Descrizione:

- 1. Inizializzazione del Saldo:** Iniziate con un saldo iniziale di 1000 euro.
- 2. Simulazione della Roulette:** Implementate una funzione ``gira_roulette`` che simula il giro della roulette. Questa funzione dovrebbe restituire un numero casuale compreso tra 0 e 36.
- 3. Scommesse:** Implementate una funzione ``scommetti`` che chiede all'utente di fare una scommessa su un numero compreso tra 0 e 36. Assicuratevi che l'utente inserisca un importo valido e che la scommessa sia accettabile in base al saldo attuale.
- 4. Calcolo della Vincita:** Implementate una funzione ``calcola_vincita`` che calcola la vincita in base al numero su cui è stata fatta la scommessa e all'importo puntato. Se la scommessa è vincente, la vincita dovrebbe essere calcolata come 36 volte l'importo puntato.
- 5. Giocata Principale:** Implementate la logica principale del gioco che coinvolge la rotazione della roulette, la gestione delle scommesse dell'utente e il calcolo delle vincite o delle perdite. Aggiornate il saldo in base alle vincite o alle perdite.
- 6. Continuazione del Gioco:** Dopo ogni giocata, chiedete all'utente se desidera continuare a giocare. Se l'utente decide di smettere, termina il gioco e mostra il saldo finale.

Requisiti:

- Utilizzare cicli (``while``, ``for``) e condizioni (``if``, ``else``) in modo appropriato.
- Implementare la gestione delle eccezioni per garantire l'input corretto dell'utente.
- Sperimentare con il modulo ``random`` per generare numeri casuali.

Suggerimenti:

- Includere messaggi informativi e interattivi per coinvolgere l'utente.
- Aggiungere funzionalità extra come tipi di scommessa aggiuntivi o grafica semplificata.

Buon divertimento e buona fortuna al tavolo della roulette!