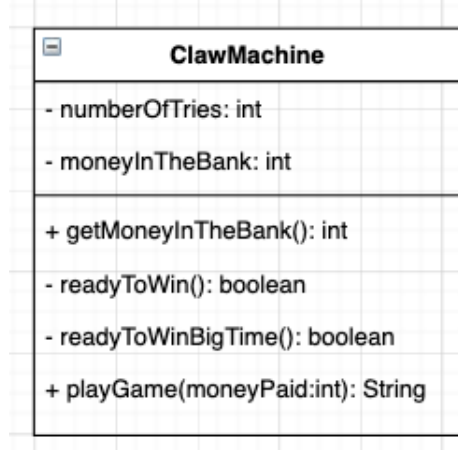


Casino La Perla Splendida

Er is een nieuwe casino in town, en jij bent aangenomen met jouw teamleden om ervoor te zorgen dat de casino apparatuur goed draait!

En met een niet al te subtiele knipoog laat de uitbater weten dat je misschien wel wat creatief mag zijn met de win probabilliteit van de klanten. aka: speel vals, the house always wins.

Level 1: ClawMachine (kost 1 EURO per keer)



In je `readyToWin()` methode check je of dat er meer dan 5 keer een spel is gespeeld geweest, en als het aantal keren gespeeld een veelvoud van 5 is(%). Het geeft true terug als dat het geval is.

In je `readyToWinBigTime()` methode check je of dat er meer dan 10 keer een spel is gespeeld geweest. Het geeft true terug als dat het geval is.

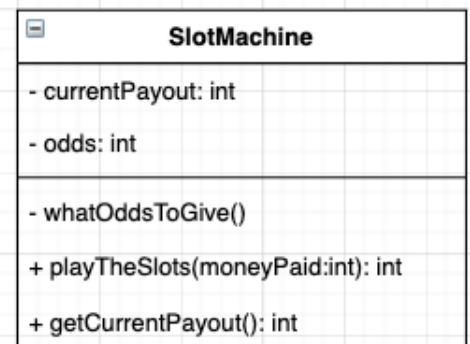
In je `playAGame(int moneyPaid)` methode betaal je geld aan de machine, gaat de `numberOfTries` naar omhoog, en geef je een prijs terug.

Vergeet niet de `numberOfTries` te resetten als je op 15 `numberOfTries` belandt.

Level 2: SlotMachine(kost 50 EURO per keer)

In je `whatOddsToGive()` methode kijk je na wat de `currentPayout` is en dan pas je odds aan.

>1000 → 10
>900 → 100
>800 → 1000
else → 1



In je `playTheSlots(int moneyPutIn)` methode plaats je de odds als parameter in je `nextInt()`. Als de `randomNumber` 7 is, dan win je 300 EURO en gaat dat af van de `currentPayout()`.

Level 3: Lotto(kost 100 EURO per keer)

In de `rollRandomNumber()` methode gebruik je een randomizer voor elk van de 3 getallen, waarin dat je een getal tussen 0 en 10 plaatst.

Lotto	
- number1 : int	
- number2 : int	
- number3 : int	
- currentPayout : int	
- didYouWin : boolean	
- rollRandomNumbers()	
- compareNumers(number1:int, number2:int, number3:int)	
+ getNumers(number1:int, number2:int, number3:int, moneyPutIn:int)	

In de `compareNumbers(int number1, int number2, int number3)` methode vergelijk je of de nummers overeen komen met de random nummers die gegoooid zijn. Nummer 1 vergelijk je met de klasse nummer 1, same for 2 en 3. Als 1 van die goed is, dan zet je `didYouWin` op true.

In de `getNumers(int number1, int number2, int number3, int moneyPutIn)` methode ga je

eerst de `rollRandomNumbers()` runnen, en dan de `compareNumbers()` methode. Die methode gaat eerst kijken of dat de gebruiker gewonnen heeft. Als de gebruiker gewonnen heeft, dan gaat hij kijken of dat de current payout groter dan 500 is. Als de gebruiker gewonnen heeft maar dat de currentPayout te laag staat, dan gaat hij de `rollRandomNumbers()` opnieuw runnen, totdat de nummers niet meer hetzelfde zijn, en de user verliest. Als de payout hoog genoeg is, krijgt de gebruiker 500 Euros.

Level 4: Roulette(kost 200 EURO per keer)

In de `shouldFailSafeBeUsed(int numberChosen)` methode ga je kijken of dat het huis al meer dan 3 keer heeft verloren OF dat de payout kleiner is dan 500.

Als 1 van die twee condities waar zijn, dan blijf een nieuw random nummer trekken tussen 0 en 20 totdat de `winningNumber` niet hetzelfde is als de `numberChosen`. Zoniet moet je maar 1 keer die random trekken.

Roulette	
- amountsOfTimesHouseLost: int	
- winningNumber: int	
- payout: int	
- shouldFailSafeBeUsed(numberChosen: int)	
+ rollTheRoulette(moneyPutIn: int, numberChosen:int): int	

In de `rollTheRoulette(int moneyPutIn, int numberChosen)` methode kijk je nog eens na of de `winningNumber` overeenkomt met de `numberChosen`. Als dit het geval is, krijgt de player 500 EURO.

Extra 1: Maak een Person met een naam en een hoeveelheid geld. Via loops kun je die laten spelen tot dat die genoeg geld verdient heeft, of tot dat die geen geld meer heeft.

Extra 2: Maak een cheat methode waarin dat je een code meegeeft zodat je het spel gegarandeerd wint!