

Roulette

Bevezetés

A rulett egy kaszinójáték, amelyben a játékosok tetteket helyeznek el egy forgó keréken szereplő számokra, színekre vagy számkategóriákra. A játék izgalmát a véletlen eredménye adja, amely meghatározza a nyertes számot és kategóriát. Az általunk készített program célja, hogy a rulett játékmenetét hűen modellezze, lehetővé téve a felhasználóknak, hogy interaktívan megtapasztalják a játék működését egy digitális környezetben.

Játékmenet

1. Bejelentkezés:

A játék kezdetén a felhasználó megadja a nevét és feltölti a kezdő egyenlegét. Ezt követően lehetősége van kiválasztani, hogy hány játékkal szeretne játszani (maximum 6).

2. Tettek Megadása:

Miután a bejelentkezés megtörtént, a felhasználó kiválaszthatja, hogy melyik számra, színre vagy számkategóriára (például páros vagy páratlan) szeretne tétet helyezni. Az elhelyezett tettek összege automatikusan levonásra kerül a játékos egyenlegéből.

3. Kerék Pörgetése:

A tettek megadása után a kerék megpördül. Egy véletlenszám generátor segítségével kisorsolja a nyertes számot.

4. Eredmények Értékelése:

A rendszer ellenőrzi, hogy a játékos által megadott tettek egyeznek-e a nyertes számmal vagy kategóriával. Az egyezések alapján a hozzájuk tartozó szorzókkal kiszámolja a játékos nyereményét.

5. Játék Folytatása:

A játékos dönthet arról, hogy folytatja a játékot, vagy kilép a programból.

Szorzók és Típusok

1. Egy számra tét (Straight-up):

Tehetünk egy adott számra (például: 0,1...36).

Szorzó: 35-szörös

2. Színre tét (Piros/Fekete):

A játékos választhat a piros vagy fekete számok közül.

Szorzó: 2-szeres

3. Páros/Páratlan (Even/Odd):

Tehetünk arra, hogy a szám páros (even) vagy páratlan (odd).

Szorzó: 2-szeres

4. **Kisebb/Nagyobb (1-18 vagy 19-36):**

Az alsó (1-18) vagy felső (19-36) tartományokra tehetünk tétet.

Szorzó: 2-szeres

5. **Tucat (1-12, 13-24, 25-36):**

Három tucatszámból választhatunk.

Szorzó: 3-szoros

6. **Oszlop (1 to 12):**

A három oszlop egyikére rakhatunk tétet.

Szorzó: 3-szoros

Programozási Összetevők

1. Véletlenszám Generálás

A nyertes szám meghatározására a **C#** beépített **Random** függvényt alkalmazunk:

```
Random random = new Random();  
int winningNumber = random.Next(0, 37);
```

2. Tétek Kezelése

A megtett téteket egy **int** listában tároljuk:

```
List<int> UserBets = new List<int>();  
UserBets.Add(UserBet);
```

3. Mezők kezelése

A kiválasztott mezőket egy **string** listában tároljuk:

```
List<string> Odds = new List<string>();  
Odds.Add("2x");
```

Felhasználói Felület

A felhasználói felülethez grafikus megjelenítéséhez **Windows Forms Apps** járul hozzá a **C#**-on belül.

A grafikus dizájnhoz a **Stake.com**-on található roulette játékot vettük alapul.