

Végső dokumentáció


Készítette: Magyar Márk és Butty Máté


Vár a rulett izgalma és nyereménye!


Fedezd fel a rulett varázslatos világát, ahol minden pörgés egy új esélyt jelent! A rulett nem csupán egy játék – **ez egy életérzés**. Akár kezdő vagy, akár tapasztalt játékos, nálunk mindenki megtalálja a számítását.

Miért válassz minket?

- **Kiváló játékelmény:** Lenyűgöző grafika és valósághű hatások.
- **Egyszerű és szórakoztató:** Nem kell profinak lenned, a szabályok egyszerűek, így kezdők és haladók egyaránt élvezhetik.
- **Végtelen lehetőségek:** Fogadhatsz számokra, színekre, párosra vagy páratlanra – a döntés a tiéd!
- **Biztonságos és megbízható környezet:** Garantáltan tisztességes játék és gyors kifizetések.

 **Piros vagy fekete? Páros vagy páratlan?** Tedd meg a tétjeidet, és figyeld, ahogy a kerék elindul. A szerencse most a te oldaladon állhat! Vajon a stratégiád lesz a nyerő, vagy a szerencsére bízod a döntést?

 **Csatlakozz most**, legyél az elsők között! Kezd el még ma, és vedd igénybe a segítő jeleket, hogy még nagyobb esélyed legyen a nyerésre!

 **Ne hagyd ki!** A rulettasztal vár rád! Lépj be az izgalmas játékvilágba, és tapasztald meg, milyen érzés az, amikor a szerencse rád mosolyog. Pörgesd meg a kereket most, és legyél te a következő nagy **nyertes**!

Készen állsz? Lépj be a játékba, és hagyd, hogy a rulett kereke forgassa az álmaidat!

Felhasználói Kézikönyv

Ez a kézikönyv a Rulett játék alkalmazásának használatát mutatja be. Az alkalmazás egy grafikus felhasználói felületen keresztül teszi lehetővé a játékot, ahol a felhasználó megadhatja nevét, egyenlegét és kiválaszthatja a játékosok számát.

A program elindítása

1. Indítsa el a programot a Rulett.exe futtatásával.
2. A megjelenő Bejelentkezési felületen adja meg az alábbi adatokat:
 - Név: A saját nevének megadása.
 - Egyenleg: A kezdő egyenleg megadása forintban.
 - Játékosok száma: A legördülő menüből válassza ki, hány játékoskal szeretne játszani.
3. Kattintson a Megadás gombra az adatok mentéséhez és a játék elindításához.

Játék menete

1. A fő képernyőn adja meg a fogadni kívánt összeget.
2. Válasszon fogadási lehetőséget:
 - Piros vagy fekete
 - Számokra történő fogadás
 - Páros vagy páratlan
3. Kattintson a Pörgetés gombra.
4. A rendszer generál egy véletlenszerű számot, amely alapján eldönti, hogy nyert-e.
5. Az eredmény kijelzésre kerül, és a felhasználó egyenlege frissül.

Felhasználói felületek

1. Bejelentkezési felület

- Szövegmezők: Név és egyenleg megadására.
- Legördülő menü: Játékosok számának kiválasztása.
- Megadás gomb: Az adatok mentése és a fő játékfelületre lépés.

2. Játék felület

- Fogadási lehetőségek: Piros, fekete, páros, páratlan stb.
- Tét mező: Fogadási összeg beírására.
- Pörgetés gomb: A pörgetés elindítására.

Hibakezelés

- Hiányzó név esetén figyelmeztetést kap.
- Negatív vagy nulla egyenleg esetén hibaüzenetet kap.
- Helytelen fogadási összeg esetén a rendszer kérni fogja a helyes adatot.

További információk

A játék célja, hogy szórakoztató élményt nyújtsunk a klasszikus rulett játék szimulálásával.

Programozási Kézikönyv

A kézikönyv bemutatja a C# Windows Form-ban írt Rulett Programot!

A kód szerkezete

1. Fő komponensek

Az alkalmazás következő fő komponensekből áll:

- Felhasználói felület (UI): gombok, szövegmezők, címkék.
- Játéklogika: a fogadások kezelése, a pörgetés eredményének kiszámítása.
- Adatkezelés: játékos adatok mentése, kiolvasása.

2. Fő osztályok

Form1

Az alkalmazás fő ablaka, amely tartalmazza:

- Felhasználói input mezőket (tét megadás, pénz állapota)
- Fogadási lehetőségeket (piros, fekete, szám csoportok)
- Pörgetés gombot
- Eredmények kijelzését

Fő változók:

- playerMoney: a játékos aktuális egyenlege
- JelenlegiTet: a megadott tét
- tet: a kiválasztott fogadás típusa

Form2

Az alkalmazás bejelentkező ablaka, amely tartalmazza:

- Név és egyenleg megadására szolgáló mezőket
- Játékos számának kiválasztását

- "Megadás" gombot az adatok rögzítésére

Fő funkciók:

- Felhasználói név és egyenleg ellenőrzése
- Véletlenszerű ellenfél generálás
- Továbbítás a fő játék ablakba

3. Eseménykezelők

- BtnSpin_Click: a pörgetés gomb eseménykezelője, amely ellenőrzi a tét helyességét, csökkenti az egyenleget, és meghatározza az eredményt.
- SetBet: a felhasználó által választott tétet menti.
- btnSubmit_Click: a név, egyenleg és játékos szám ellenőrzése, majd az adatok átadása a fő játéknak.

4. Pörgetés logika

A rendszer a pörgetés után egy véletlenszámot generál (0-36 között), meghatározza a színét (piros, fekete vagy zöld), majd eldönti a nyereményt.

```
Random random = new Random();  
int Gyszam = random.Next(0, 37);  
string kiSzin = (Gyszam == 0) ? "Zöld" : (IsRed(Gyszam) ? "Piros" : "Fekete");
```

5. Kifizetési szabályok

Az alkalmazás az alábbi kifizetési szabályokat alkalmazza:

- Piros/Fekete: 2-szeres tét
- 1-12, 13-24, 25-36: 3-szoros tét
- Páros/Páratlan: 2-szeres tét
- Oszlopok: 3-szoros tét

Ez a kézikönyv bemutatja a rulett játék alapvető szerkezetét és működését, amely segítséget nyújthat a program fejlesztésében és módosításában.