## **Roulette**

## **Bevezetés**

A rulett egy kaszinójáték, amelyben a játékosok téteket 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 roulett 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 játékossal szeretne játszani (maximum 6)

1. **Tétek Megadása**:

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

1. **Kerék Pörgetése**:

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

1. **Eredmények Értékelése**:

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

1. **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

1. **Színre tét (Piros/Fekete):**

A játékos választhat a piros vagy fekete számok közül.

**Szorzó:** 2-szeres

1. **Páros/Páratlan (Even/Odd):**

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

**Szorzó:** 2-szeres

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

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

**Szorzó:** 2-szeres

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

Három tucatnyi szám közül választhatunk.

**Szorzó:** 3-szoros

1. **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 táruljuk:

|  |
| --- |
| 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**](https://Stake.ceo)-on található roulette játékot vettük alapul.