

Описание структуры Game

```
self.window = [w, l]
self.base =
    self.base.symbol =
    [
        self.base.symbol[0] =
            self.base.symbol[0].name = "Имя символа 1"
            self.base.symbol[0].payment = [p0, p1, ..., pw]
            self.base.symbol[0].direction = "left"/"right"/"both"/"any"
            self.base.symbol[0].position = [pos1, ..., posm]
            self.base.symbol[0].scatter = [freespins0, ..., freespinsw]
            self.base.symbol[0].wild = false/
                self.base.symbol[0].wild.multiplier = multiplierb1,
                self.base.symbol[0].wild.expand = true/false,
                self.base.symbol[0].wild.substitute = [i1, i2, ..., is]

            self.base.symbol[0].substituted_by = [j1, j2, ..., jv]
            self.base.symbol[0].wild.substituted_by_e = [k1, k2, ..., kh],
            :
            :
            :
        self.base.symbol[n] =
            self.base.symbol[n].name = "Имя символа n"
            self.base.symbol[n].payment = [p0, p1, ..., pw]
            self.base.symbol[n].direction = "left"/"right"/"both"/"any"
            self.base.symbol[n].position = [pos1, ..., posm]
            self.base.symbol[n].scatter = [freespins0, ..., freespinsw]
            self.base.symbol[n].wild = false/
                self.base.symbol[n].wild.multiplier = multiplierbn,
                self.base.symbol[n].wild.expand = true/false,
                self.base.symbol[n].wild.substitute = [i1, i2, ..., is]

            self.base.symbol[n].substituted_by = [j1, j2, ..., jv]
            self.base.symbol[n].wild.substituted_by_e = [k1, k2, ..., kh]
    ]
    self.base.wildlist = [i1, i2, ..., is]
    self.base.ewildlist = [i1, i2, ..., is]
    self.base.scatterlist = [i1, i2, ..., is]
self.free =
    -/-
self.line = [[i11, i12, ..., i1w], [i21, i22, ..., i2w], ..., [ir1, ir2, ..., irw]]
self.free_multiplier = q
self.distance = d
self.RTP = [value, max_error]
self.volatility = [value, max_error]
self.hitrate = [value, max_error]
self.baseRTP = [value, max_error]
self.borders = [r1, ..., rn]
self.weights = [w1, ..., wn]
```

Легенда:

Название переменной

Число

Произвольная строка

Фиксированная строка

Булев литерал

Название переменной	Значение переменной	Тип значения
self.window	Размер окна, записывается в виде: ["Ширина", "Длина"].	Массив из двух натуральных чисел.
self.base	Описание базовой игры.	Структура.
self.base.symbol	Описание всех символов на ленте в базовой игре.	Массив структур.
self.base.symbol[i]	Описание i -го символа на ленте.	Структура.
self.base.symbol[i].name	Имя символа.	Произвольная строка.
self.base.symbol[i].payment	Описание выплаты за комбинацию символов. Индекс - число выпавших символов. Значение - плата за них (первый элемент массива – выплата за комбинацию из 0 символов). Например, "выплатить 1 за комбинацию из 3-х символов, 4 - за 4 и 88 - за 5, будет записано как [0,0,0,1,4,88]"	Массив действительных чисел размера $w + 1$.
self.base.symbol[i].direction	Порядок выпадения символов, необходимый для срабатывания комбинации.	Фиксированная строка: "left"- подряд, начиная с левого края, "right"- - подряд, начиная с правого края, "both"- подряд, начиная с любого края, "any"- в любом порядке, даже если не подряд.
self.base.symbol[i].position	Ленты (барабаны), на которых может находиться данный символ. Нумерация лент (барабанов) начинается с нуля.	Массив, состоящий из номеров лент, на которых может находиться данный символ.
self.base.symbol[i].scatter	Описание выплаты фриспинов за комбинацию символов. Индекс - число выпавших символов. Значение - плата за них.	Массив целых чисел длины $w + 1$
self.base.symbol[i].wild	Если символ не является вайлдом, то это просто <i>false</i> . Иначе это структура с описанием свойств вайлда.	Булев литерал <i>false</i> либо структура.
-//-.wild.multiplier	Множитель, на это число домножается выигрыш если один из символов заменён вайлдом.	Действительное число.
-//-.wild.expand	Обладает ли данный вайлд-символ свойством expand.	Булев литерал – true или false
-//-.wild.substitute	Индексы тех символов, которые может заменить данный вайлд. Всегда содержит индекс данного вайлда.	Массив натуральных чисел – индексов тех символов, которые заменяет данный вайлд.
-//-.substituted_by	Индексы тех неэкспандящихся вайлдов, которые могут заменять данный символ. Никогда не содержит индекс данного символа.	Массив индексов
-//-.substituted_by_e	Индексы тех экспандящихся вайлдов, которые могут заменять данный символ. Никогда не содержит индекс данного символа.	Массив индексов
self.base.wildlist	Индексы неэкспандящихся вайлдов в обычной игре	Массив индексов.
self.base.ewildlist	Индексы экспандящихся вайлдов в обычной игре	Массив индексов.
self.base.scatterlist	Индексы скаттеров в обычной игре	Массив индексов.
self.free	Описание бесплатной игры. Все поля аналогичны соответствующим в self.base	Структура

-//- = self.base.symbol[i]

Название переменной	Значение переменной	Тип значения
self.line	Задаёт линии, по которым считаются комбинации.	Массив, содержащий произвольное (от 1 до l^w , где $[w, l]$ – размеры окна) число массивов длины w каждый.
self.free_multiplier	Коэффициент, на который домножаются все выигрыши в бесплатной игре.	Действительное число.
self.distance	Минимальное расстояние между любыми одинаковыми символами.	Целое число.
self.RTP	Return to player, записывается в виде: ["Значение", "Погрешность"].	Массив из двух действительных чисел.
self.volatility	Волатильность, записывается в виде: ["Значение", "Погрешность"].	Массив из двух действительных чисел.
self.hitrate	Величина, обратная частоте выпадения бесплатной игры, записывается в виде: ["Значение", "Погрешность"].	Массив из двух действительных чисел.
self.baseRTP	Return to player в обычной игре, записывается в виде: ["Значение", "Погрешность"].	Массив из двух действительных чисел.
self.borders	Делит прямую на полуинтервалы, в которые включается левая и не включается правая границы.	Массив из произвольного числа натуральных чисел.
self.weights	Вес частоты выплат из соответствующего полуинтервала.	Массив действительных чисел, длина равна длине массива borders.