# 1. Funktionen zur Zeichenkettenverarbeitung

## Lösungsidee

Laut Angabe muss eine Pascal-Funktion DeleteSubstring mit den Übergabeparametern s und substr angelegt werden. Der Parameter s repräsentiert unseren String und substr ist ein weiterer String, welchen wir aus s entfernen wollen. Zurückgeliefert soll ein String werden, die alle vorkommenden substr aus s entfernt hat.

Es wird zuerst eine Variable newString angelegt, welche einen leeren String darstellt. Als nächstes iterieren wir über alle Characters vom String s. Dabei wird überprüft, ob der aktuelle Character des Strings inklusive aller darauffolgenden Character, ob diese genau den Substring ergeben (insgesamt ist die Länge, die überprüft wird, der aktuelle Charakter + die darauffolgenden Characters, bis wir eine Länge haben, welche auch der Länge unseres Substrings entspricht.)

Wenn der aktuelle Charakter + darauffolgenden Charakters unseren Substring entsprechen, wird zum Zähler der for-Schleife die Länge des Substrings – 1 addiert (-1 kommt davon, weil wir bereits auf den nächsten Charakter zeigen würden, welcher möglicherweise wieder gültig ist, aber durch die for-Schleife der Zähler automatisch inkrementiert wird und somit würden wir das Zeichen auslassen.).

Wenn die Bedingung nicht zutrifft, wird der aktuelle Charakter an unserem newString angehängt.  
Im Endeffekt machen wir hier nichts anderes, als den newString mit unserem String s zu befüllen und unseren Substring s lassen wir aus.

Für die Überprüfung, ob unser aktueller Charakter + darauffolgenden Charakters genau der Substring sind, wird eine Funktion angelegt, in welcher unser String s und der substring übergeben werden. Außerdem wird unsere aktuelle Position von der Zählschleife übergeben (weiters Startposition genannt). Dann wird über alle Zeichen vom Substring iteriert und überprüft, ob unser aktuelles Zeichen von unserem Substring auch dem entspricht, welches sich an der Position Startposition + Zählerposition – 1 befindet. (-1 kommt in diesem Fall, weil der erste Charakter eines Strings sich an der Position 1 befinden und somit die Zählschleife von dem Substring bei 1 anfängt. Wir würden somit ohne -1 den aller ersten Character überspringen).

Wenn das aktuelle Zeichen vom Substring nicht mit dem von s an der Position Startposition + Zählervariable – 1 übereinstimmt, oder wir außerhalb unseres String s sind, beenden wir die Schleife und liefern false zurück. Das Gleiche soll auch passieren, wenn wir außerhalb der Schleife sind. Wenn alle Zeichen übereinstimmen und wir am Ende unseres Substrings angekommen sind, wird true zurückgeliefert.

## Code

PROGRAM DeleteSubstringProgram;

CONST

  stringStartIndex = 1;

FUNCTION SubstringIsNextIndexes (s, substr : STRING; startPosition : INTEGER) : BOOLEAN;

  VAR

    i       : INTEGER;

    result   : BOOLEAN;

    position : INTEGER;

BEGIN

  result := FALSE;

  FOR i := stringStartIndex TO Length(substr) DO BEGIN

    position := startPosition + i - 1;

    IF (s[position] <> substr[i]) OR (position > Length(s))

      THEN BEGIN

        i := Length(substr) + 1;

        result := FALSE;

      END;

    IF (i = Length(substr)) AND (s[position] = substr[i])

      THEN result := TRUE;

  END;

  SubstringIsNextIndexes := result;

END;

FUNCTION DeleteSubstring (s, substr : STRING) : STRING;

  VAR

    newString   : STRING;

    start\_index : INTEGER;

    end\_index   : INTEGER;

    lastIndexToCheck : INTEGER;

    i           : INTEGER;

BEGIN

  newString         := '';

  FOR i := stringStartIndex TO Length(s) DO BEGIN

    IF (SubstringIsNextIndexes(s, substr, i)) THEN i := i + Length(substr) - 1

    ELSE newString := newString + s[i];

  END;

  DeleteSubstring := newString;

END;

PROCEDURE Test (inputString, substringToDelete, expectedOutput : STRING);

  VAR

    result : STRING;

BEGIN

  WriteLn('Input     : ', '"', inputString, '"');

  WriteLn('Substring : ', '"', substringToDelete, '"');

  WriteLn('Expected  : ', '"', expectedOutput, '"');

  result := DeleteSubstring(inputString, substringToDelete);

  WriteLn('Output    : ', '"', result, '"');

  IF result = expectedOutput THEN

    WriteLn('Status    : OK')

  ELSE

    WriteLn('Status    : FAILED');

  WriteLn('--------------------------------------')

END;

VAR

  i : INTEGER;

  longString : STRING;

BEGIN

  Test('helloWorldHelloHello', 'llo', 'heWorldHeHe');

  Test('helloWorldHelloHell', 'llo', 'heWorldHeHell');

  Test('helloWorldHelloHello', '', 'helloWorldHelloHello');

  Test('Hallo, ich bin Mario!', 'Mario', 'Hallo, ich bin !');

  Test('Hallo, ich bin Mario!', ' ', 'Hallo,ichbinMario!');

  Test('Hallo, ich bin Mario!', ',', 'Hallo ich bin Mario!');

  Test('Hallo, ich bin Mario!', ' Mario!', 'Hallo, ich bin');

  Test('Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.',

        'zw',

        'Zwischen ei Zwetschgeneigen schweben ei itschernde Schwalben.');

  Test('', 'llo', '');

  Test('', '', '');

  Test(' ', ' ', '');

  longString := '';

  WriteLn('Very long string:');

  FOR i := 0 TO 100 DO longString := longString + 'Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.' + 'Hello';

  WriteLn('Length: ', Length(longString);

  WriteLn('String: ', longString);

  WriteLn('Output: ');

  WriteLn(DeleteSubstring(longString, 'Hello'));

END.

## Testfälle

// Normaler Test (im Text und am Ende enthalten)

Input     : "helloWorldHelloHello"

Substring : "llo"

Expected  : "heWorldHeHe"

Output    : "heWorldHeHe"

Status    : OK

--------------------------------------

// Im Text enthalten und am Ende angedeutet, aber nicht vollständig

Input     : "helloWorldHelloHell"

Substring : "llo"

Expected  : "heWorldHeHell"

Output    : "heWorldHeHell"

Status    : OK

--------------------------------------

// Ohne Angabe eines Substrings

Input     : "helloWorldHelloHello"

Substring : ""

Expected  : "helloWorldHelloHello"

Output    : "helloWorldHelloHello"

Status    : OK

--------------------------------------

// Mario entfernen

Input     : "Hallo, ich bin Mario!"

Substring : "Mario"

Expected  : "Hallo, ich bin !"

Output    : "Hallo, ich bin !"

Status    : OK

--------------------------------------

// Leerzeichen entfernen

Input     : "Hallo, ich bin Mario!"

Substring : " "

Expected  : "Hallo,ichbinMario!"

Output    : "Hallo,ichbinMario!"

Status    : OK

--------------------------------------

// Beistrich (Sonderzeichen entfernen)

Input     : "Hallo, ich bin Mario!"

Substring : ","

Expected  : "Hallo ich bin Mario!"

Output    : "Hallo ich bin Mario!"

Status    : OK

--------------------------------------

// „ Mario!“ entfernen (Leerzeichen + String + Sonderzeichen)

Input     : "Hallo, ich bin Mario!"

Substring : " Mario!"

Expected  : "Hallo, ich bin"

Output    : "Hallo, ich bin"

Status    : OK

--------------------------------------  
// Ersten zwei Zeichen von einem Satz

Input     : "Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben."

Substring : "zw"

Expected  : "Zwischen ei Zwetschgeneigen schweben ei itschernde Schwalben."

Output    : "Zwischen ei Zwetschgeneigen schweben ei itschernde Schwalben."

Status    : OK

--------------------------------------

// Angabe eines Substrings, aber s ist leer

Input     : ""

Substring : "llo"

Expected  : ""

Output    : ""

Status    : OK

--------------------------------------  
// Substrings und s sind leer

Input     : ""

Substring : ""

Expected  : ""

Output    : ""

Status    : OK

--------------------------------------  
// s und substring sind ein Leerzeichen

Input     : " "

Substring : " "

Expected  : ""

Output    : ""

Status    : OK

--------------------------------------

// Spielen mit langen Strings (es wurde mit einer for-Loop versucht den String

// Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.Hello

// 100 Mal an einer Variable vom Typ string anzuhängen. Da der String aber nur

// 255 Characters haben kann ist alles darüber hinaus im String nicht mehr

// bekannt.

Very long string:

Length: 255

Length: Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.HelloZwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.HelloZwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.HelloZwischen zwei Zwetschgenzweigen s

Output:

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.Zwischen zwei Zwetschgenzweigen schweben zwei zwitschernde Schwalben.Zwischen zwei Zwetschgenzweigen s

# 2. Feldverarbeitung mit offenen Feldparametern: Schnittmenge

## 2.1 Lösungsidee

Gefordert ist eine PROCEDURE Intersect mit den Übergabeparametern a1, a2, n1, n2 und den Übergangsparametern a3 und n3. Die Parameter a1 und a2 stellen Felder (ARRAY OF INTEGER) dar, bei welchen die Schnittmengen gebildet wird und die Schnittmengen sollen in aufsteigender Reihenfolge in den Parameter a3 gespeichert werden, welches ebenfalls ein ARRAY OF INTEGER ist. Die Parameter n1, n2 und n3 geben an, wie viele Zahlen sich in a1, a2 und a3 befinden.

Wir gehen davon aus, dass a3 bereits definiert wurde, also auch die Größe bereits festgelegt wurde.

Zuerst müssen wir überprüfen, ob a1 und a2 genauso viele Zahlen beinhaltet, wieviel auch in n1 und n2 angegeben wurden. Danach wird überprüft, ob a1 und a2 bereits aufsteigend sortiert sind. Wenn einer der Bedingungen nicht zutrifft, haben wir einen Fehlerfall und n3 wird auf -1 gesetzt. Das Feld a3 wird nicht befüllt.

Bei der Überprüfung, ob ein Feld sortiert ist, wird über alle Elemente iteriert und überprüft, ob das aktuelle Element kleiner oder gleich dem nächsten Element ist.

Nun iterieren wir über jedes Element im Feld a1. Für jedes Element i im Feld a1 wird nochmals über jedes Element j im Feld a2 iteriert. Wenn wir eine Übereinstimmung von i und j haben, dann wird dieser Wert in das Feld a3 abgelegt, es wird von vorne begonnen. Der Wert für n3 wird initial auf 0 gesetzt und bei jedem Mal, wenn ein Wert eingefügt ist, wird n3 inkrementiert. Es kann passieren, dass wir einen Überlauf bekommen, da a3 möglicherweise kleiner definiert ist, als die Felder a1 und a2, aber mehr Werte übereinstimmen, als Platz in a3 vorhanden ist. In diesem Fall wird n3 ebenfalls auf -1 gesetzt.

# 3. Roulette

## 3.1 Lösungsidee

1. Es ist eine Funktion BenefitForLuckyNr gefordert, welche die Übergabeparameter luckyNr und bet als INTEGER hat. luckyNr stellt unsere Zahl dar, auf welche wir setzen. Wir gehen davon aus, dass die Zahl zwischen 0 und 36 ist. Der Parameter bet stellt unseren Geldbetrag dar, welchen wir wetten. Zuerst generieren wir uns eine zufällige Zahl zwischen 0 und 36, welche das Ergebnis des Rouletts darstellt. Wenn unsere luckyNr der Zufallszahl entspricht, liefern wir unseren Wettbetrag multipliziert mit 36 zurück (= wir haben gewonnen), ansonsten wir der Wert 0 zurückgeliefert (= wir haben verloren). Es wird also ein Wert vom Typ INTEGER zurückgeliefert.
2. Hier wird eine Prozedur Test gewählt, welche auch dann für die Frage d angewendet werden kann. Es wird ein INTEGER luckyNrMode übergeben. Wenn dieser einen Wert zwischen 0 und 36 ist, wird als luckyNr diese Zahl übernommen. Bei -1 werden als luckyNr Zufallszahlen generiert.  
   Es ist gefordert, dass unser Programm so lange Roulette spielt, bis kein Geld mehr übrig ist. Dabei wird pro Spiel immer wieder mit 1 gesetzt. Das Startkapital beträgt 1000. Es wird also ein budget von 1000 festgelegt und initial werden ebenfalls Variablen angelegt, welche unsere gewonnenen und verlorenen Spiele speichern. Ebenfalls benötigen wir eine Variable, in welcher unser höchster Kontostand, welchen wir jemals hatten, gespeichert wird.  
   Nun wird gespielt! Es wird mit einer WHILE Loop so lange gespielt, bis wir kein Geld mehr haben. Es wird für jede Runde 1 von budget subtrahiert. Wenn wir gewinnen, wird der Gewinn zum budget addiert. Wenn wir das Spiel gewonnen haben, wird gamesWon inkrementiert, wenn wir verloren haben, wird gamesLost inkrementiert. Wenn unser budget größer ist, als unser letzter höchster Kontostand, ist dies unser neuer höchster Kontostand.  
   Am Schluss werden unsere verlorenen Spiele, gewonnenen Spiele und unser höchster Kontostand, den wir jemals hatten, ausgegeben.  
   Anmerkung: Für die Variablen budget, gamesLost, gamesWon und maxMoney wurde ein LONGINT verwendet, da es mit einer sehr geringen Wahrscheinlichkeit trotzdem möglich ist, über den Wertebereich des INTEGER hinauszugehen. Es wurde hier mit dem Hintergedanken gearbeitet, die Wahrscheinlichkeit eines Programmabsturzes zu minimieren. Die Variable win wurde als INTEGER gewählt, da immer nur 1€ gesetzt und der Wert für win maximal nur 36 haben kann.
3. Es ist eine Funktion BenefitForEvenNr gefordert, welche den Übergabeparameter bet als INTEGER hat. Diese stellt unseren Wettbetrag dar. Zuerst generieren wir eine zufällige Zahl zwischen 0 und 36, welche das Ergebnis des Rouletts darstellt. Danach ermitteln wir, ob die Zufallszahl gerade oder ungerade ist, dabei wird der Rest aus der Zufallszahl durch 2 ermittelt. Wenn diese 0 ist, ist die Zahl gerade, wenn sie 1 ist, dann ungerade. Der Rest kann nur 0 oder 1 sein. Wenn nun der Rest 0 ist und das Ergebnis des Rouletts nicht 0 ist, dann liefert die Funktion das doppelte von unserem Einsatz zurück (=Gewinn), ansonsten wird 0 zurückgeliefert (=Verlust). 0 wird übrigens beim Roulette weder als gerade noch ungerade gesehen. Der Rückgabewert ist vom Typ INTEGER.
4. Punkt b wird um einen luckyNrMode -2 erweitert, welche nur auf gerade Zahlen setzt.

Zu den Hinweisen:

* Random ist laut der Dokumentation vom Freepascal als Funktion definiert, deswegen kann diese Funktion aus meiner Sicht auch in Funktionen verwendet werden. Dies bleibt jedoch ein Streitthema, da man auch argumentieren könnte, dass man hier Seiteneffekte haben könnte. Ich weiß nicht, wie die Funktion im Hintergrund aufgebaut ist, daher nehme ich an, dass es im Hintergrund zu keinen Seiteneffekten kommt.
* Randomize ist richtig fies, da dies keine Funktion, sondern eine Prozedur ist laut der Doku vom Freepascal. Dadurch, dass es geheißen hat, in Funktionen sollen wir keine Prozeduren aufrufen, wird Randomize am Beginn eines Testfalls initialisiert.

## 3.2 Code

PROGRAM Roulette;

CONST

  numbersOfRoulette = 37;

  betOnEven         = -2;

  betOnRandom       = -1;

FUNCTION BenefitForEvenNr (bet : INTEGER) : INTEGER;

  VAR

    randomNumber  : INTEGER;

    win           : INTEGER;

    restOfDivision: INTEGER;

BEGIN

*// Get a random number between 0 and 36*

  randomNumber := Random(numbersOfRoulette);

  restOfDivision := randomNumber MOD 2;

  win := 0;

  IF (randomNumber <> 0) AND (restOfDivision = 0) THEN

    win := bet \* 2;

  BenefitForEvenNr := win;

END;

FUNCTION BenefitForLuckyNr (luckyNr, bet: INTEGER) : INTEGER;

  VAR

    win           : INTEGER;

    randomNumber  : INTEGER;

    i             : INTEGER;

BEGIN

*// Get a random number between 0 and 36*

  randomNumber := Random(numbersOfRoulette);

  win := 0;

  IF luckyNr = randomNumber THEN

    win := bet \* 36

  ELSE

    win := 0;

  BenefitForLuckyNr := win;

END;

FUNCTION PlaySingleGame (luckyNrMode, bet : INTEGER) : INTEGER;

  VAR

    win : INTEGER;

    luckyNr : INTEGER;

BEGIN

  IF luckyNrMode = betOnEven THEN

    win := BenefitForEvenNr(bet)

  ELSE BEGIN

    IF luckyNrMode = betOnRandom THEN

      luckyNr := Random(numbersOfRoulette)

    ELSE

      luckyNr := luckyNrMode;

    win := BenefitForLuckyNr(luckyNr, bet)

  END;

  PlaySingleGame := win

END;

PROCEDURE Test (luckyNrMode : INTEGER);

  VAR

    budget    : LONGINT;

    gamesLost : LONGINT;

    gamesWon  : LONGINT;

    maxMoney  : LONGINT;

    win       : INTEGER;

    luckyNr   : INTEGER;

BEGIN

  budget    := 1000;

  gamesLost := 0;

  gamesWon  := 0;

  maxMoney  := 1000;

*// Randomize ist echt ein leger, da es als procedure definiert ist*

  Randomize();

  IF (-2 <= luckyNrMode) AND (luckyNrMode <= 36) THEN BEGIN

    WHILE (budget > 0) DO BEGIN

      budget := budget - 1;

      win := PlaySingleGame(luckyNrMode, 1);

      IF win > 0 THEN BEGIN

        budget := budget + win;

        gamesWon := gamesWon + 1;

      END

      ELSE

        gamesLost := gamesLost + 1;

    END;

  END;

  WriteLn('Games lost: ', gamesLost);

  WriteLn('Games won : ', gamesWon);

  WriteLn('Max. money: ', maxMoney);

END;

VAR

  i : INTEGER;

BEGIN

  WriteLn('Testcase : Bet on even numbers:');

  Test(betOnEven);

  WriteLn('-------------------------------');

  WriteLn('Testcase : Bet on random lucky numbers:');

  Test(betOnRandom);

  WriteLn('---------------------------------------');

  FOR i := 0 TO 36 DO BEGIN

    WriteLn('Testcase : Bet on lucky number ', i, ':');

    Test(i);

    WriteLn('---------------------------------------');

  END;

END.

## 3.3 Testfälle

Testcase : Bet on even numbers:

Games lost: 21596

Games won : 20596

Max. money: 1000

-------------------------------

Testcase : Bet on random lucky numbers:

Games lost: 7090

Games won : 174

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 0:

Games lost: 41005

Games won : 1143

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 1:

Games lost: 18185

Games won : 491

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 2:

Games lost: 57770

Games won : 1622

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 3:

Games lost: 113455

Games won : 3213

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 4:

Games lost: 12620

Games won : 332

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 5:

Games lost: 22875

Games won : 625

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 6:

Games lost: 22560

Games won : 616

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 7:

Games lost: 7405

Games won : 183

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 8:

Games lost: 50070

Games won : 1402

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 9:

Games lost: 37575

Games won : 1045

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 10:

Games lost: 3555

Games won : 73

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 11:

Games lost: 98020

Games won : 2772

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 12:

Games lost: 23435

Games won : 641

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 13:

Games lost: 19165

Games won : 519

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 14:

Games lost: 4990

Games won : 114

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 15:

Games lost: 83390

Games won : 2354

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 16:

Games lost: 49790

Games won : 1394

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 17:

Games lost: 100435

Games won : 2841

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 18:

Games lost: 25115

Games won : 689

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 19:

Games lost: 7230

Games won : 178

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 20:

Games lost: 140965

Games won : 3999

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 21:

Games lost: 86750

Games won : 2450

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 22:

Games lost: 16820

Games won : 452

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 23:

Games lost: 54235

Games won : 1521

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 24:

Games lost: 12970

Games won : 342

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 25:

Games lost: 23680

Games won : 648

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 26:

Games lost: 11605

Games won : 303

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 27:

Games lost: 29210

Games won : 806

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 28:

Games lost: 32815

Games won : 909

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 29:

Games lost: 36525

Games won : 1015

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 30:

Games lost: 47165

Games won : 1319

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 31:

Games lost: 74150

Games won : 2090

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 32:

Games lost: 16505

Games won : 443

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 33:

Games lost: 151115

Games won : 4289

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 34:

Games lost: 19585

Games won : 531

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 35:

Games lost: 16785

Games won : 451

Max. money: 1000

---------------------------------------

Testcase : Bet on lucky number 36:

Games lost: 27915

Games won : 769

Max. money: 1000

---------------------------------------

## 3.4 Analyse Unterschied zwischen BenefitForEvenNr und BenefitForLuckyNr

Wie aus Punkt 3.3 Testfälle zu entnehmen ist, verteilt sich die Wahrscheinlichkeitsrechnung anders. Wenn wir alle Zahlen von 0 bis 36 insgesamt 1000 Mal durchprobieren (z.B. 0 wird 1000 Mal ausprobiert), dann gibt es beim Roulette immer 37 verschiedene Möglichkeiten, welche Zahl jetzt das Ergebnis ist, somit ist die Wahrscheinlichkeit, dass unsere LuckyNr auch das Ergebnis des Rouletts ist, ungefähr bei 2,6 Prozent (1/37). Wenn wir aus den Testfällen für die lucky Numbers berechnen indem wir gamesWon / (gamesWon + gamesLost) rechnen, dann kommen wir immer auf eine Gewinnwahrscheinlichkeit zwischen 2 und 3 Prozent hin. Es spielt hier auch keine Rolle, ob wir jedes Mal eine andere Lucky Number wählen oder die gleiche für die 1000 versuche.

Wenn wir nun auf nur gerade Zahlen setzen, dann haben wir einen Anstieg in der Wahrscheinlichkeit. Es gibt insgesamt 37 verschiedene Möglichkeiten, wir gewinnen etwas, wenn die Zahl gerade und nicht null ist. Somit haben wir für 18 verschiedene Zahlen die Möglichkeit, zu gewinnen, wir haben eine Wahrscheinlichkeit von 18/37, sprich eine Wahrscheinlichkeit von 48,6 Prozent. Wenn wir nun 1000 Spiele auf eine gerade Zahl setzen, dann haben wir dort auch ungefähr eine Gewinnwahrscheinlichkeit von 18/37, in unserem Testfall hatten wir sogar eine Gewinnwahrscheinlichkeit von 48,8 Prozent (hier wurde gewonnene Spiele durch insgesamt gespielte Spiele gerechnet).