KAZINOOO

Korisnik ima račun i opcije uplate i isplate. Isplata se sprema u „highscore“ dokument. Nakon uplate, korisnik se nalazi u izborniku gdje može izabrati jednu od sljedećih igara: Jednoruki jack, throw 2 dices i double or nothing. U izborniku se nalazi i „isplata“. U svakom trenutku i u svakoj igri, korisnik vidi svoje stanje računa i čipova koje posjeduje.

Na početku svake igre korisnika se pita koliko čipova želi uložiti. Ulog se odmah oduzme od stanja čipova. Ako korisnik nema dovoljno čipova korisniku se pokaže povratna poruka i onemogući mu se da igra.

Jednoruki jack je igra sa 4 polja i 3 znaka (ili 4). korisnik odabere da igra i dobije 4 nasumična znaka. Ako su sva 4 znaka jednaka, korisnik je osvojio ekstra čipove. Ako nisu jednaki, korisnik je izgubio uložene čipove.

Throw 2 dices je igra u kojoj korisnik baca dvije kockice i računalo isto baca dvije kockice. Čiji je zbroj dviju kockica veći, taj nosi dobitak. Onaj čiji je zbroj kockica manji gubi uloženi iznos. Dobitak je duplo.

Double or nothing je igra gdje korisnik vuče kartu protiv računala i ako je karta veća onda je osvojio svoj ulog puta dva. Nakon pobjede, korisnika se pita dali želi igrati na duplo ili ništa. Ako je izjednačeno, korisnik može odustati i pokupiti do tada osvojeno (ili ulog ako je prvi krug) ili može igrati dalje. Ako korisnik izgubi, izgubio je sav iznos koji je do tada osvojio (ili ulog ako je prvi krug).

Isplata je opcija u kojoj korisnik izlazi iz igre i gdje se iznos sprema u highscore. Highscore je dokument na računalu u kojem se nalaze svi prethodni rezultati igrača u formatu „ime“ – „highscore“.

Case1:

1.Registracija korisnika

2.Korisnik

3.Korisnik unosi svoje ime ili nadimak, sustav sprema ime u varijablu. Zatim korisnik unosi iznos do 1000 novčića. Ako korisnik unese manje od 1000 novčića njegov konačni rezultat se uvećava za iznos koji nije iskoristio puta 1.01 (rezultat\* 1.01, ako je uložio 100 novčića, konačni rezultat će mu biti uvećan za 9%!). Korisnik prvih 5 uloga ne može uložiti više od 20 novčića da bi se spriječilo varanje (Korisnik uđe u igru, uloži sav iznos i ako izgubi ponovi proces dok ne dobije veliki iznos i dode lako do visokih pozicija u highscore-u).

4.Ako korisnik unese iznos manji od 100 ili veći od 1000 sustav to onemogućuje i javi mu povratno sa mogućnošću da ponovi unos.

Case2:

1.Izbornik igara i opcija isplata

2.Korisnik

3.Korisnik odabire igru koju želi igrati, jednu od tri igre. Opcija isplata se omogućuje tek nakon pete runde odnosno igre da bi se onemogućilo varanje (korisnik uplati 1000 novčića i odmah stisne isplatu što ga stavlja na highscore listu sa 1000 novčića!). Korisnik uvijek ima uvid u svoje stanje novčića.

4.Ako korisnik unese unos koji se ne odnosi niti na jednu igru, sustav ga vraća u glavni izbornik sa porukom o tome što se dogodilo.

Case3:

1. Igra „Jednoruki Jack“

2. Korisnik

3. Korisniku se opiše igra i pravila. Korisnika se pita za ulog (sa limitom prvih 5 igara od max=20). Nakon što je korisnik unesao ulog i sustav je provjerio dali korisnik ima dovoljno sredstava, igra se pokreče sa svim potrebnim povratnim informacijama. Korisniku se ispišu 4 znaka koja je dobio i ako je imao sreće osvojio je iznos a ako nije onda je izgubio.

4. Ako korisnik unese iznos veći od limita, veći od trenutnog stanja, manji od 1, sustav obavještava korisnika o tome i daje mu mogućnost ponovnog unosa.

Case4:

1.Igra Throw two dices

2.Korisnik

3.Korisniku se opiše igra i pravila. Korisnika se pita za ulog (sa limitom prvih 5 igara od max=20). Nakon što je korisnik unesao ulog i sustav je provjerio dali korisnik ima dovoljno sredstava, igra se pokreče sa svim potrebnim povratnim informacijama. Korisnik „baci kockicu“ pa zatim nakon što korisnik pritisne neki gumb, sustav „baca“ kockicu. Isto se ponovi još jednom. Nakon dva bacanja od korisnika i sustava, dobivene vrijednosti se zbroje i onaj koji ima veći zbroj je pobijedio i dobio ulog onog drugog. Ako je izjednačeno, korisnika se pita dali želi ponoviti ili odustati i pokupiti ulog.

4. Ako korisnik unese iznos veći od limita, veći od trenutnog stanja, manji od 1, sustav obavještava korisnika o tome i daje mu mogućnost ponovnog unosa.

Case5:

1.Igra Double or Nothing

2.Korisnik

3. Korisniku se opiše igra i pravila. Korisnika se pita za ulog (sa limitom prvih 5 igara od max=20). Nakon što je korisnik unesao ulog i sustav je provjerio dali korisnik ima dovoljno sredstava, igra se pokreče sa svim potrebnim povratnim informacijama. Korisnik igra protiv sustava. Korisnik i sustav vuku kartu. Tko izvuče veću kartu je pobjednik. Ako korisnik pobjedi, korisnika se pita dali želi duplo ili ništa (Razlikuje se od igre bacanje kockica po tome što korisnik može postići uloge koje nema kod sebe npr. Ako korisnik ima 20 novčića i uloži svih 20, može lako doći do uloga npr. 160 ako je 3 puta za redom pobijedio.)

4. Ako korisnik unese iznos veći od limita, veći od trenutnog stanja, manji od 1, sustav obavještava korisnika o tome i daje mu mogućnost ponovnog unosa.

Case6:

1.Isplata

2.Korisnik

3.Korisnika se obavijesti o trenutnom stanju i highscoreu i pita ga se dali je siguran u isplatu. Ako je prošlo 5 rundi i ako korisnik potvrdi onda se podaci (nadimak/ime i highscore) unose u dokument highscore.

4.Ako korisnik odbije, sustav ga vraća u glavni izbornik. Ako korisnik izađe iz programa prije onda se njegovi podaci ne spremaju