



Progetto – RollFX

Arici Michele – Tonassi Francesco – Samb Sidy



Programma avviato

Schermata di registrazione e di login

Nel gioco

Finestra iniziale con gioco principale

Bonus

Schermate con giochi bonus

Monete

Menu per ritirare monete gratis

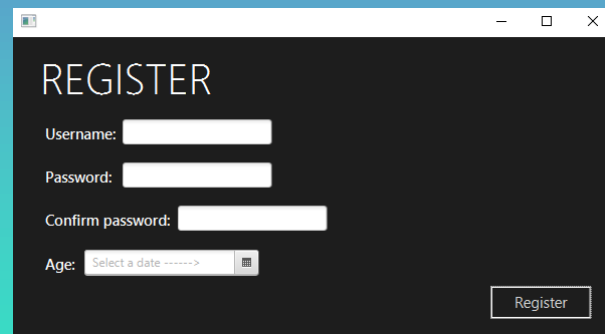
REGISTER

Username – Password – Confirm – Age

L'username non deve essere già in uso

I campi Password e Confirm password devono corrispondere

L'età deve essere minimo di 18 anni per potersi registrare



REGISTER

Username:

Password:

Confirm password:

Age:

Register

REGISTER

Controlli nel register

- Username non già in uso
- Password e Conferma Password uguali
- Età : Maggiorene

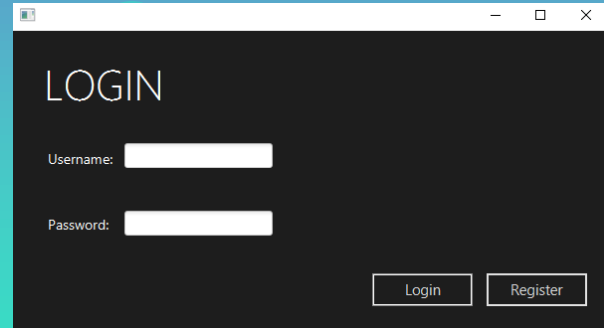
```
if (!username.equals("")){
    if (!usernameAlreadyExists(username)){
        if (!password.equals("")){
            if (!savepassword.equals("")){
                if (password.equals(savepassword)){
                    LocalDate value = ageRegisterDatePicker.getValue();
                    if (value != null){
                        value.format(DateTimeFormatter.ofPattern("dd/MM/yyyy"));
                        LocalDate today = LocalDate.now();
                        today.format(DateTimeFormatter.ofPattern("dd/MM/yyyy"));
                        if ((today.getYear()-value.getYear())>=18){
                            if ((today.getMonthValue()-value.getMonthValue())>=0){
                                for (int i = 0; i<100; i++){
                                    if (players[i] == null){
                                        players[i] = new PlayerInfo(username, password, String.valueOf(value), registerBalance);
                                        break;
                                    }
                                }
                                writeFile(FilePath: "C:\\Users\\Michele\\Downloads\\Roll2\\Roll\\gioco-20210223\\1651012-001\\usersDatabase.txt", players, append: false);
                                errorRegister.setText("");
                                Main.loadGameScene(username, password, String.valueOf(value), registerBalance, bet: 0);
                            }else errorRegister.setText("Age is under 18 years old");
                        }else errorRegister.setText("Incorrect Date");
                    }else errorRegister.setText("The two passwords don't match");
                }else errorRegister.setText("Incorrect Confirm Password");
            }else errorRegister.setText("Incorrect Password");
        }else errorRegister.setText("Username already exist");
    }else errorRegister.setText("Incorrect Username");
}
```

LOGIN

Username – Password

I dati inseriti vengono confrontati con quelli presenti in database.txt

Prima si deve avere già creato un account tramite la funzione register



LOGIN

Username:

Password:

Login Register

Fiches



Valore 1 euro



Valore 5 euro



Valore 25 euro



Valore 100 euro



Valore 500 euro



Moltiplicatori

1x

Moltiplica il valore
puntato per 1

2x

Moltiplica il valore
puntato per 2

5x

Moltiplica il valore
puntato per 5

10x

Moltiplica il valore
puntato per 10

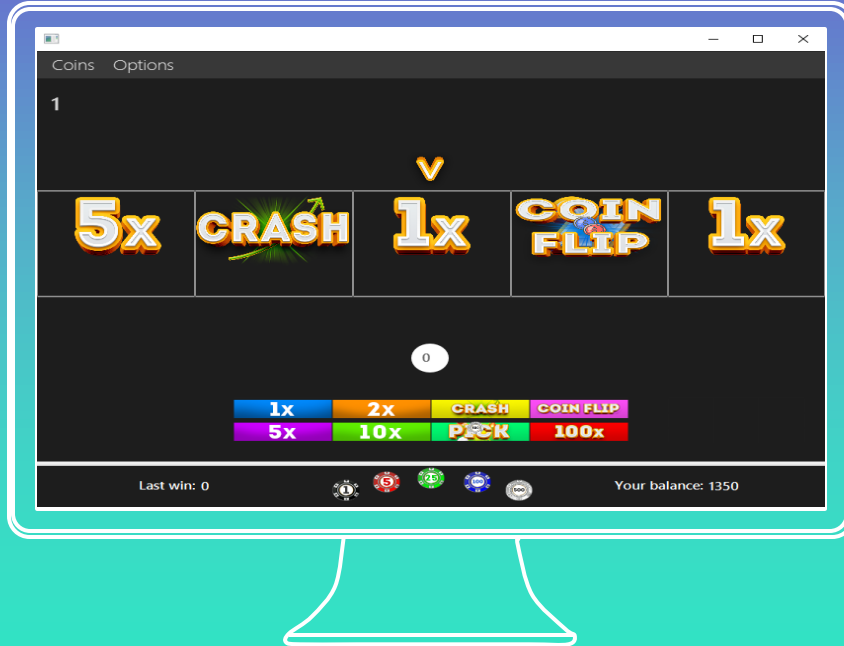
50x

Moltiplica il valore
puntato per 50

100x

Moltiplica il valore
puntato per 100

ROLLFX



- Sorta di rullo con 5 slot immagini visivi che ruotano dei moltiplicatori o dei bonus;
- Inizia un round ogni 30 secondi
- Quando la roulette si stoppa si deve prendere in considerazione solo l'immagine in centro;

Puntate

Puntate sul gioco

Prima dell'inizio del round si possono puntare tramite delle monete su quello che si pensa possa uscire nel round successivo

Le fish disponibili per puntare sono quelle nelle slide precedenti

```
@FXML
public void dueBetImageClicked() {
    if (Main.playerBalance - this.betForImage >= 0) {
        Main.playerBalance -= this.betForImage;
        this.totalRoundBet += this.betForImage;
        int[] var10000 = this.betValue;
        var10000[1] += this.betForImage;
        System.out.println(this.betValue[1]);
        this.playerInGameBalance.setText(String.valueOf(Main.playerBalance));
        ImageView cinquanta;
        double tempX;
        double tempY;
        if (this.betForImage == 5) {
            cinquanta = new ImageView(new Image(s: "images/5Bet.png"));
            tempX = this.dueBetImage.getX() + 10.00;
            cinquanta.setTranslateX(tempX);
            tempY = this.dueBetImage.getY();
            cinquanta.setTranslateY(tempY);
            this.paneBetDue.getChildren().add(cinquanta);
        } else if (this.betForImage == 10) {
            cinquanta = new ImageView(new Image(s: "images/10Bet.png"));
            tempX = this.dueBetImage.getX() + 30.00;
            cinquanta.setTranslateX(tempX);
            tempY = this.dueBetImage.getY();
            cinquanta.setTranslateY(tempY);
            this.paneBetDue.getChildren().add(cinquanta);
        } else if (this.betForImage == 20) {
            cinquanta = new ImageView(new Image(s: "images/20Bet.png"));
            tempX = this.dueBetImage.getX() + 45.00;
            cinquanta.setTranslateX(tempX);
            tempY = this.dueBetImage.getY();
            cinquanta.setTranslateY(tempY);
            this.paneBetDue.getChildren().add(cinquanta);
        } else if (this.betForImage == 50) {
            cinquanta = new ImageView(new Image(s: "images/50Bet.png"));
            tempX = this.dueBetImage.getX() + 65.00;
            cinquanta.setTranslateX(tempX);
            tempY = this.dueBetImage.getY();
            cinquanta.setTranslateY(tempY);
            this.paneBetDue.getChildren().add(cinquanta);
        }
    } else {
        System.out.println("SALDO INSUFFICIENTE");
    }
}
```

ROLLFX

Probabilità per ogni bonus / moltiplicatore di uscita

```
public class betValuesLucky {  
  
    //15 = coinflip, 20 = crash, 25 = pick, 30 = 100x  
    //static final public int[] betLuckyValues = new int[]{15};  
    //static final public int[] betLuckyValues = new int[]{20};  
    //static final public int[] betLuckyValues = new int[]{25};  
    static final public int[] betLuckyValues = new int[]{ 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,5,5,5,5,5,5,10,10,10,10,15,15,15,15,20,20,25,25,30};  
  
}
```



ROLLFX

Prima dell'inizio del round

Puntare su una o più caselle in base a cosa si crede possa uscire

Nel caso uscisse ciò che si ha puntato :

Puntate

Moltiplicatore : la tua puntata viene moltiplicata per questo numero

Bonus : Si apre un gioco bonus

MINI GIOCHI



È una tabella contenente delle immagini, le quali al loro interno hanno dei moltiplicatori scelti in modo casuale, una volta scelta l'immagine verrà mostrato il moltiplicatore all'interno e la puntata verrà moltiplicata per esso



Appena viene avviato compaiono 2 facce di una moneta (rossa e blu) ognuna delle due ha assegnata un moltiplicatore, in base a quale esce verrà moltiplicata la puntata per il moltiplicatore

Mini giochi



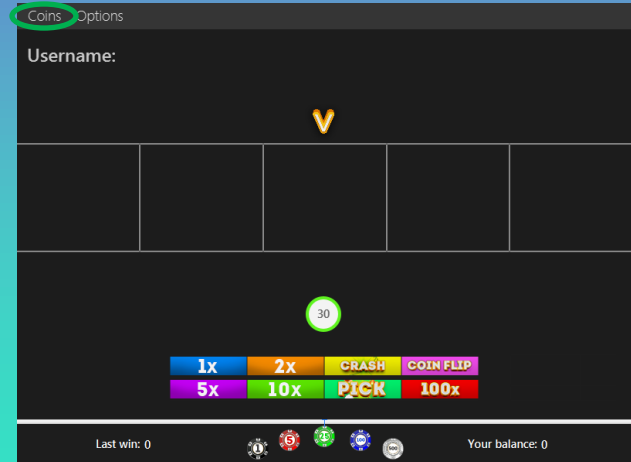
- Una volta iniziato si vedrà un grafico con un moltiplicatore che aumenta con il passare dei secondi;
- Si vince in base a quanto si ferma, può essere un numero tra 1 e 200;
- Nel caso per esempio si fermasse a 4,73x, la puntata viene moltiplicata per 4,73;
- Maggiore probabilità che si fermi su un numero basso;

Monete

Monete gratis

É possibile ritirare monete gratis

- Aprire nel l'opzione Coins nel menu bar
- Aprire Free Coins



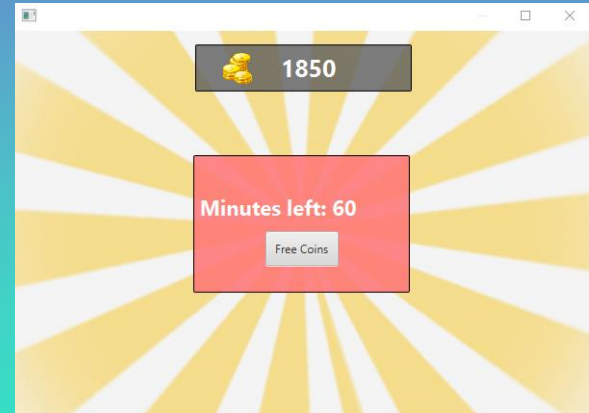
Monete

Monete gratis

Si possono ritirare delle monete gratis in caso si abbiano finiti i soldi

Un numero random tra 250 e 500 monete

Si possono ritirare ogni ora





Sitografia

Tema sfondi slide presi

da: <https://slidesgo.com/theme/geek-pride-day#search-Game&position-0&results-18>

Tema css del programma:

<https://code.makery.ch/it/library/javafx-tutorial/part4/>