

Projekts Arbeit – Graphik Lotto 6 aus 49 mit Tkinter

Projekt Beschreibung:

- Es soll eine Lotto-Tippreihe dargestellt werden, bei der die 49 Zahlen in Form von Kugeln sind. Dann werden die gewünschten Zahlen ausgewählt und eine Ziehung kann gestartet werden. Danach werden die gezogenen Zahlen darin graphisch markiert.

Spielregeln:

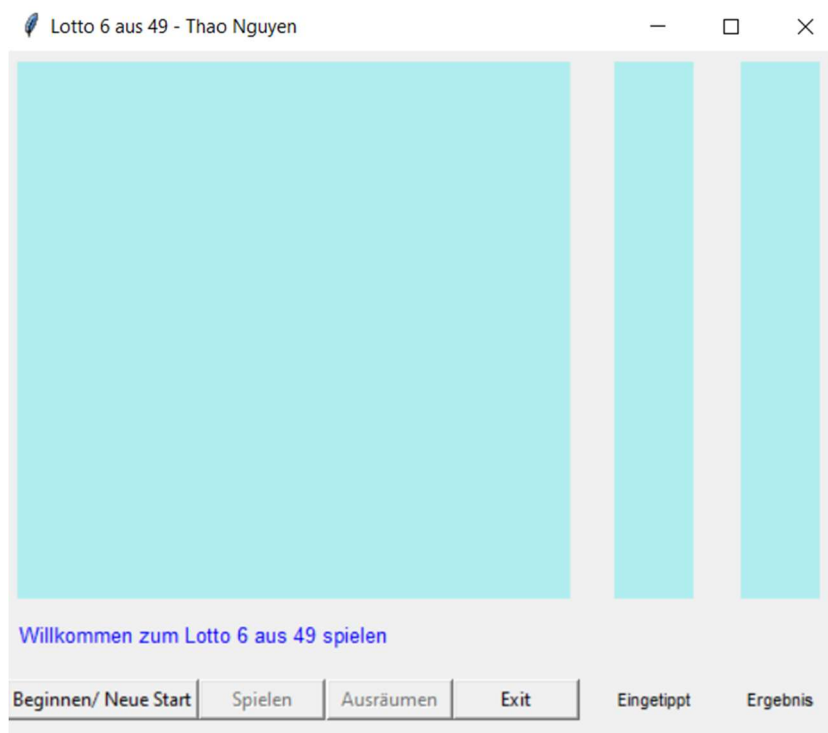
- Auf dem Bildschirm befindet sich ein Darstellungsfeld, wo alle Zahlen in Form von Kugeln mit nummern zwischen 1 und 49 in eine Reihe dargestellt werden.
- Benutzer kann Lottoschein einfach 6 zufällig Kugeln mit Nummer eintippen, diese Kugeln sollen nicht doppelt und wird nochmal an Eingetipptsfeld sortieren und darstellen.
- Danach wird die Ziehung durch einen Spielautomaten ebenfalls 6 Zahlen zwischen 1 und 49 gezogen. Keine Zahl darf doppelt vorkommen und die Ziehungslist aufsteigend sortiert.
- Am Ende werden die Ergebnisse-Kugeln von gewonnen Ziehung in separaten Ergebnisfeld gezeigt, und eine Meldung als entweder Schade!!! Versuchen Sie nochmal oder Schade!! Sie habe nur wie viel Kugeln richtig ausgewählt, wird informiert.
- Benutzer kann alle Felden ausräumen und weiter neue Start spielen.

Lotto 6 aus 49

Schritt 1:

Der willkommen graphische Bildschirm mit definierten drei Darstellungsfeld: Lottoschein, Benutzer eingetippte Kugeln und gewonnen Lottoziehung als Ergebnis.

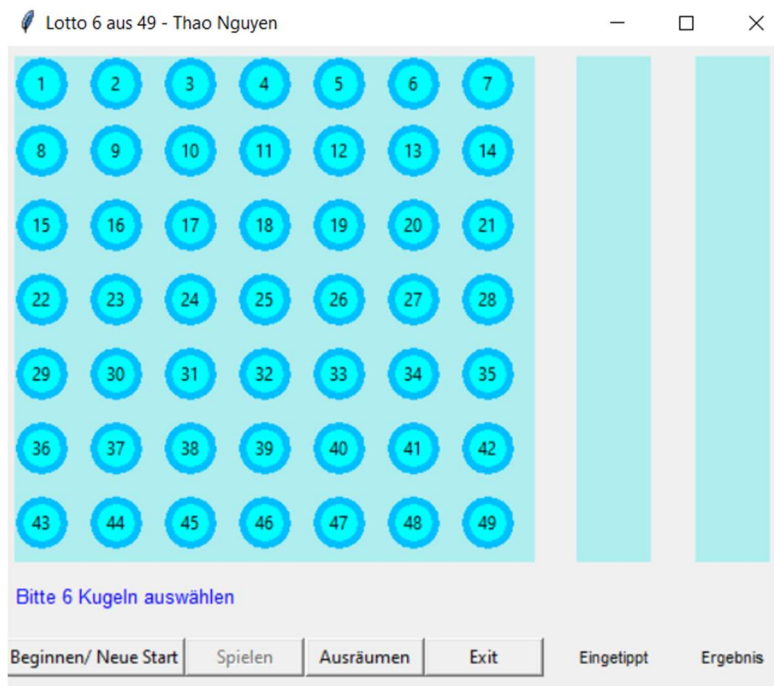
Nur Buttons <Beginnen/ Neue Start> und <Exit> werden berücksichtigt/ angezeigt, weil das Spiel noch nicht anfängt.



Schritt 2:

Benutzer wird **<Beginnen/ Neue Start >** auswählen, um das Spiel zu anfangen. Hier werden alle Zahlen in Form von Kugeln mit nummern zwischen 1 und 49 in eine Reihe dargestellt.

Die Information wird als Hilfe gezeigt, dass der Benutzer beim Lottoscheins Feld 6 Kugeln auswählen soll. Falls nicht, dass Spiel nicht starten könnte.

**Schritt 3:**

Wenn Benutzer mehr als 6 Kugeln ausgewählt hat, wird ein Meldung angezeigt, dass er schon 6 Kugeln gehabt hat. Die 6 eingetippte Kugeln wird nochmal bei Eingetippt Feld angezeigt und sortiert. Jetzt kann er **<Spielen>** anfangen.



Schritt 4:

Benutzer drückt das Button **<Spielen>**, um eine Ziehung durch einen Spielautomaten ebenfalls 6 Zahlen zwischen 1 und 49 zu zeigen. Hier das Button **<Spielen>** wird wieder inaktiviert, weil nur eine Ziehung für jedes Spiel berücksichtigt ist. Jetzt kann Benutzer wissen, ob er das Spiel gewonnen hat oder nicht. Die Nachricht wird gezeigt, dass er entweder **<Schade!! Versuchen Sie nochmal>**, oder **<Schade!! Nur wieviel Kugeln mit welcher Nummer sind richtig>**, oder **<Jackpot>** mit allen eingetippten Kugeln richtig.

**Schritt 5:**

Benutzer kann entweder Buttons **<Ausräumen>**, um alle 3 Felder leer zu machen, oder wieder **<Beginnen/ Neue Start>** anzufangen. Natürlich, er kann auch jede Zeit **<Exit>** das Lotto Game ausloggen.

