

Exercice : Tombola

Le but de cet exercice est de créer un système de tombola, avec suivi de l'argent du joueur et achat d'un nombre arbitraire de tickets.

Le joueur pourra :

- Rentrer le nombre de tickets qu'il veut acheter.
- Si il ne reste plus assez de tickets, ou si il n'a plus assez d'argent, il en achètera le maximum possible.
- Voir les tickets(les numéros) qu'il a déjà acheté.
- Redémarrer la partie.
- Lancer directement le tirage, à condition d'avoir au moins un ticket.

Chaque ticket acheté aura un numéro **aléatoire** et **unique**

Au moment du tirage, 3 numéros **aléatoires** et **uniques** seront tirés, et seront donc les trois numéros gagnants. Le joueur gagnera un prix pour chaque ticket gagnant qu'il possède.

À l'issue du tirage, le joueur peut retourner sur la page d'achat de tickets pour le tirage suivant.

Valeurs

Argent de départ : 500€

Prix ticket : 2€

Nombre de tickets : 100 (Leurs numéros iront donc de 1 à 100)

1^{er} prix : 100€

2^{eme} prix : 50€

3^{eme} prix : 20€