

# Inlämningsuppgift 2

---

## Enarmad bandit

---

Grundläggande programmering med C++

(Erik Gustafsson, Datavetenskap inriktning systemutveckling, a23erigu)

### Introduktion

Uppgiften går ut på att skapa spelet enarmad bandit.

Enarmad bandit går ut på att stopa snurrande cylindrar så symbolerna på cylindrarna hamnar i rader.

Raderna kan vara horisontella, vertikala eller diagonala.

Denna version av enarmad bandit använder inte cylindrar utan istället slumpar mellan tre olika symboler i nio rutor som ligger i ett tre gånger tre nät.

Om samma symboler formar en rad så får spelaren två gånger sin insats.

Finns det tre rader med samma symbol får spelaren tre gånger insatsen.

Formas det fem rader med samma symbol får spelaren fem gånger insatsen.

Är alla rutor samma symbol får spelaren tio gånger insatsen.

Spelaren ska endast kunna satsa med 100, 300 eller 500 kr.

### Problembeskrivning

Några delproblem som har identifierats till detta program är:

Spelaren ska kunna välja språk i början av programmet

Spelaren får välja mellan engelska och svenska genom att skriva 1 = engelska eller 2 = svenska.

Programmet borde kunna visa regler på hur det funkar för spelare som inte spelat enarmad bandit förut

Spelaren får en fråga om att visa regler och spelaren får svara med 1 eller 2.

Hur mycket pengar spelaren ska börja med.

Spelaren får välja skälv hur mycket den vill sätta in i spelet men det måste vara minst 100 kr då det är det minsta en spelare få gissa på i spelet.

Kunna visa hur mycket pengar spelaren har.

Programmet ska kunna visa hur mycket pengar spelaren har just nu och hur mycket deras pengar har ändrat sig ifrån det som sattes in.

Hur spelaren ska kunna gissa

Spelaren ska få valet att gissa på 100, 300 eller 500 kr under varje omgång genom att skriva 1 = 100, 2 = 300 eller 3 = 500 om spelaren har pengar kvar för sin gissning.

Skapa ett tre gånger tre spelplanen

Skapandet av spelplanen görs genom att i början av koden skapa en lista som innehåller tre andra listor som alla har tre tomma värden i sig.

Kunna slumpa nio stycken symboler till spelplanen.

slumpandet av spelplanen sker i en loop som går igenom alla plates och ger ut en av tre olika symboler till varje.

Vissa spelplanen på ett snyggt sätt till spelaren.

Programmet skriver ut varje plats i spelplanen för sig med ett litet mellanrum mellan symbolerna.

Hur programmet ska kunna hitta rader i spelplanen.

Programmet går igenom alla olika sätt rader kan formas i spelplanen och kollar var och en för att se om det finns en rad där.

Räkna ut hur många rader det finns.

Programmet börjar på max antal rader det kan finnas i spelplanen och för varje gång den inte hittar en rad i spelplanen så minskar den antalet rader med en tills programmet har gått igenom alla olika rader.

Hur mycket pengar spelaren vann eller förlorade.

Om det fanns några rader alls så vann spelaren annars så förlorar spelaren sin satsning.

Beroende på hur många rader som finns i spelplanen så ökar spelaren satsning olika mycket så desto mer rader i spelplanen desto mer vinner spelaren.

Hur spelaren ska kunna köra igen.

Spelaren får ett val om spelaren vill fortsätta spela och får svara med 1 = ja eller 2 = nej.

Svarar spelaren ja kommer spelaren tillbaka till satsning annars slutar spelet och spelaren får veta hur mycket spelarens pengar ändrats från vad spelaren satte in.

## Antaganden och krav

Några krav som identifierats för denna enarmade bandit är:

### Välja språk mellan svenska och engelska

Språkval är viktigt då det finns många som inte kan svenska och dom borde också kunna köra enarmad bandit.

### Kunna visa regler om spelaren önskar det

Många har inte spelat enarmad bandit och olika enarmad banditer har olika regler så borde kunna visa upp reglerna på enarmad bandit.

### Välja start kapital

Spelaren ska få välja hur mycket pengar spelaren sätter in på spelet.

### Bara kunna satsa på 100, 300 eller 500kr

Spelaren ska bara kunna välja mellan 100, 300 eller 500 kr om spelaren har tillräckligt med pengar.

### Bestämma när spelet startar

Spelaren ska få bestämma när spelet ska starta.

### Nio olika rutor

Spelet ska bestå av nio ruter i ett tre gånger tre rutnät.

### Tre stycken olika symboler

Spelet ska ha tre olika symboler som ska kunna hamna i de nio rutorna.

### Slumpmässigt rullning

Symbolerna i rutnätet ska alla vara slumpmässigt framtagna.

### Ändra spelarens pengar beroende på om den vann eller förlorade

Om spelet rulla en rad ska spelaren få två gånger satsning.

Om spelet rulla tre rader ska spelaren få tre gånger satsning.

Om spelet rulla fem rader ska spelaren få fem gånger satsning.

Om spelet rulla alla rutor samma ska spelaren få tio gånger satsning.

Om spelet inte får någon rad med samma rutor ska spelaren förlora det spelaren satsade.

### Avsluta spelet om spelaren har slut på pengar

Spelaren ska inte få spela om den har slut på pengar.

## Kunna fortsätta spela rouletten

Spelaren ska få fortsätta spela så länge som den har pengar.

## Lösningsdesign

### Start av programmet

Så som det var tänkt med denna uppgift är det skulle var bäst att försöka göra språk delen först då det troligen kommer behöva skriva ut saker i terminalen till alla andra delar så att fixa språket först kändes viktigast.

För att göra språket skulle det vara bäst att sätta språk delen i en funktion så om någon del av språk skulle behövas uppdatera under spelets gång kan programmet bara köra funktionen.

Efter språk ska spelaren få valet om regler då spelaren förmodligen skulle vill kunna ha reglerna innan spelet startar då den här typen av spel skiljer sig åt.

Valet efter regler ska vara hur mycket pengar spelaren vill sätta in på spelet då det behöver att man har satt in pengar innan det går att köra spelet.

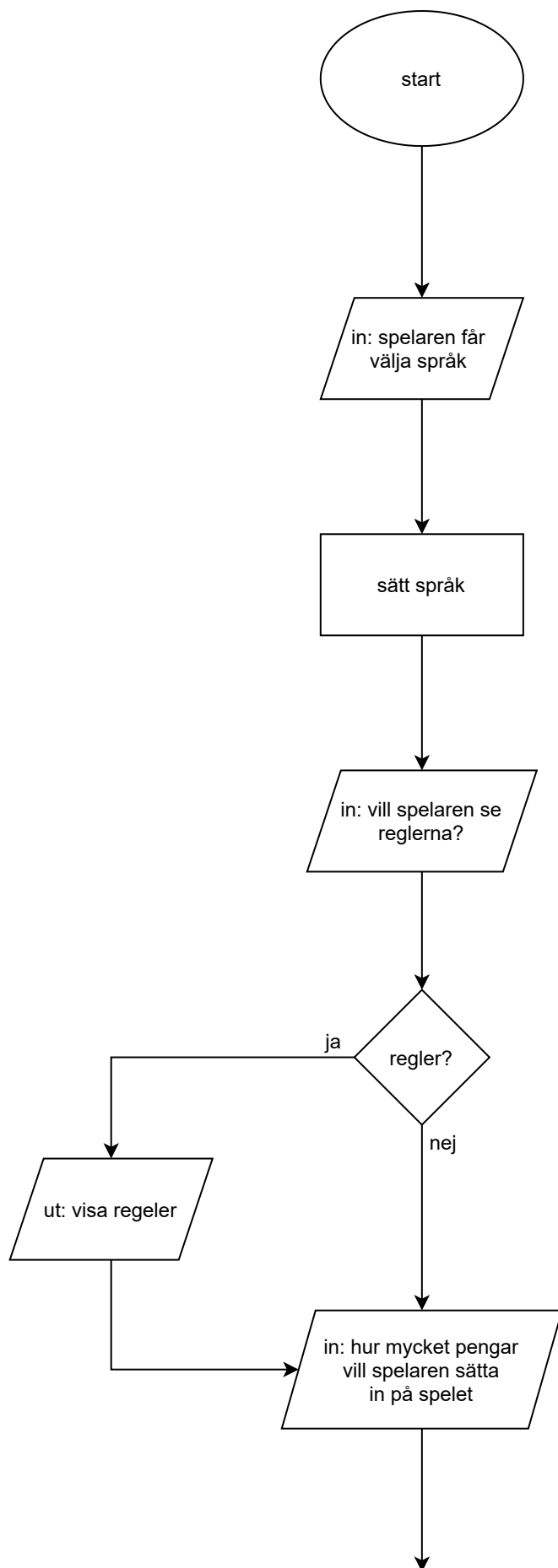


bild på språk, regler och insättning designen

## Satsning och slumpning

När spelaren har valt in insättning ska spel-loopen börja. I spel-loopen ska det börja med att vissa mängden pengar spelaren har och fråga hur mycket pengar spelaren vill satsa den rundan.

Spelaren har också valet att börja om satsningen om spelaren satsat fel.

Om satsningen är klar ska programmet börja med att rulla fram spelplanen.

Rullningen av spelplanen var tänkt som en funktion som slumpmässigt ger alla position på spelplanen en av tre olika strängar.

Efter att spelplanen har rullats fram ska det visas för spelaren.

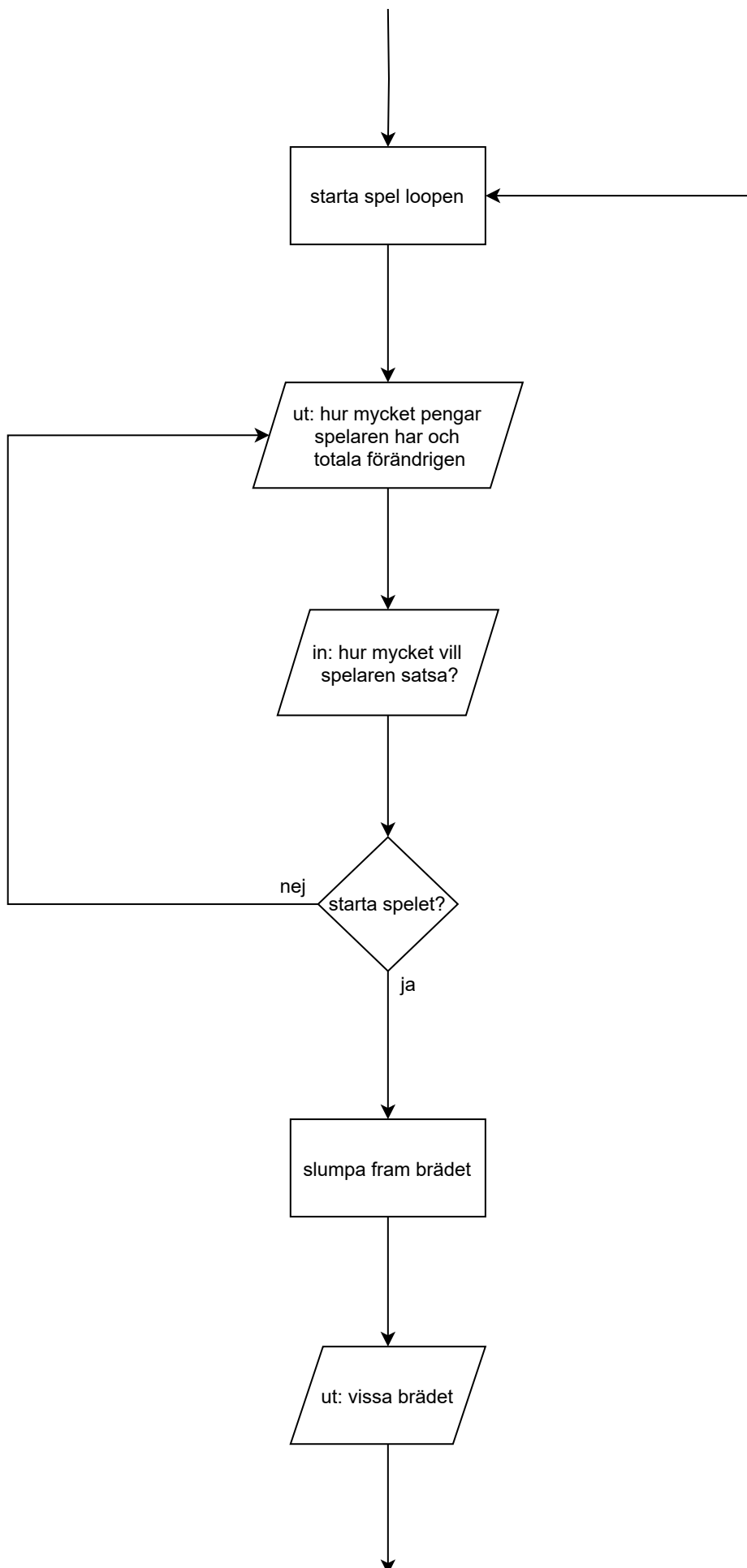


bild på satsning och slumpanden av spelplanen designen

## Antalet rader och vinst

När programmet har visat det framrullade spelplanen för spelaren ska den sedan börja undersöka hur många rader det finns på spelplanen.

Detta var tänka att hända i en funktion som går igenom alla typer av rader det kan ha blivit.

Efter att ha hittat hur många rader som det finns på spelplanen ska programmet ge ut korrekt vinst till spelaren (om spelaren vann).

Detta skulle helst göras i en funktion som tar in hur mycket spelaren satsade och hur mycket det ska ändras med.



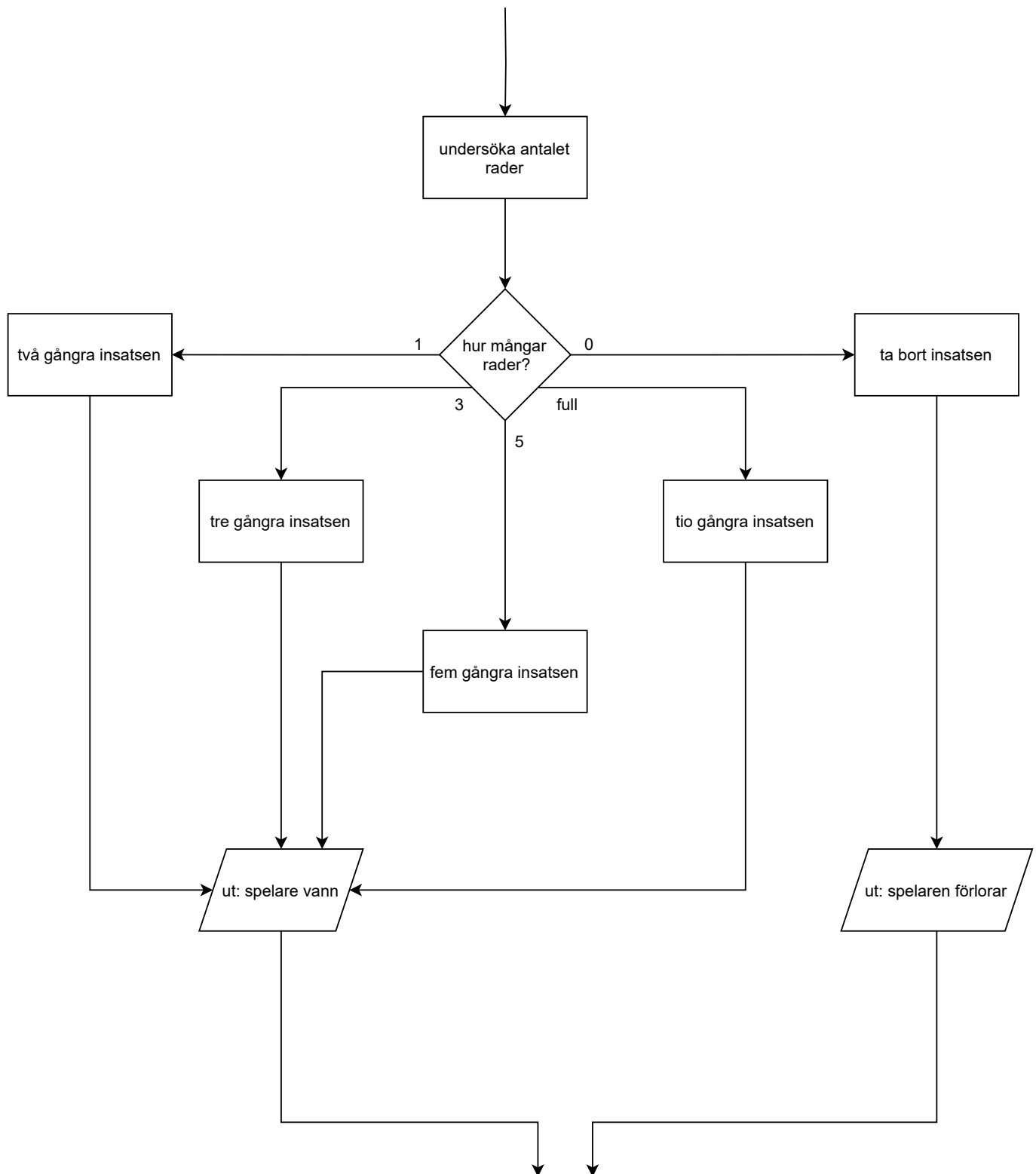


bild på hitta rader och vinst designen

## Slutet av programmet

Efter att ha räknat ut vinsten/förlusten ska programmet kolla om spelaren ha pengar kvar att spel för.

Har spelaren pengar kvar ska spelaren få valet om den vill fortsätta spela vilket tar den tillbaka till början av spel-loopen om spelaren väljer ja.

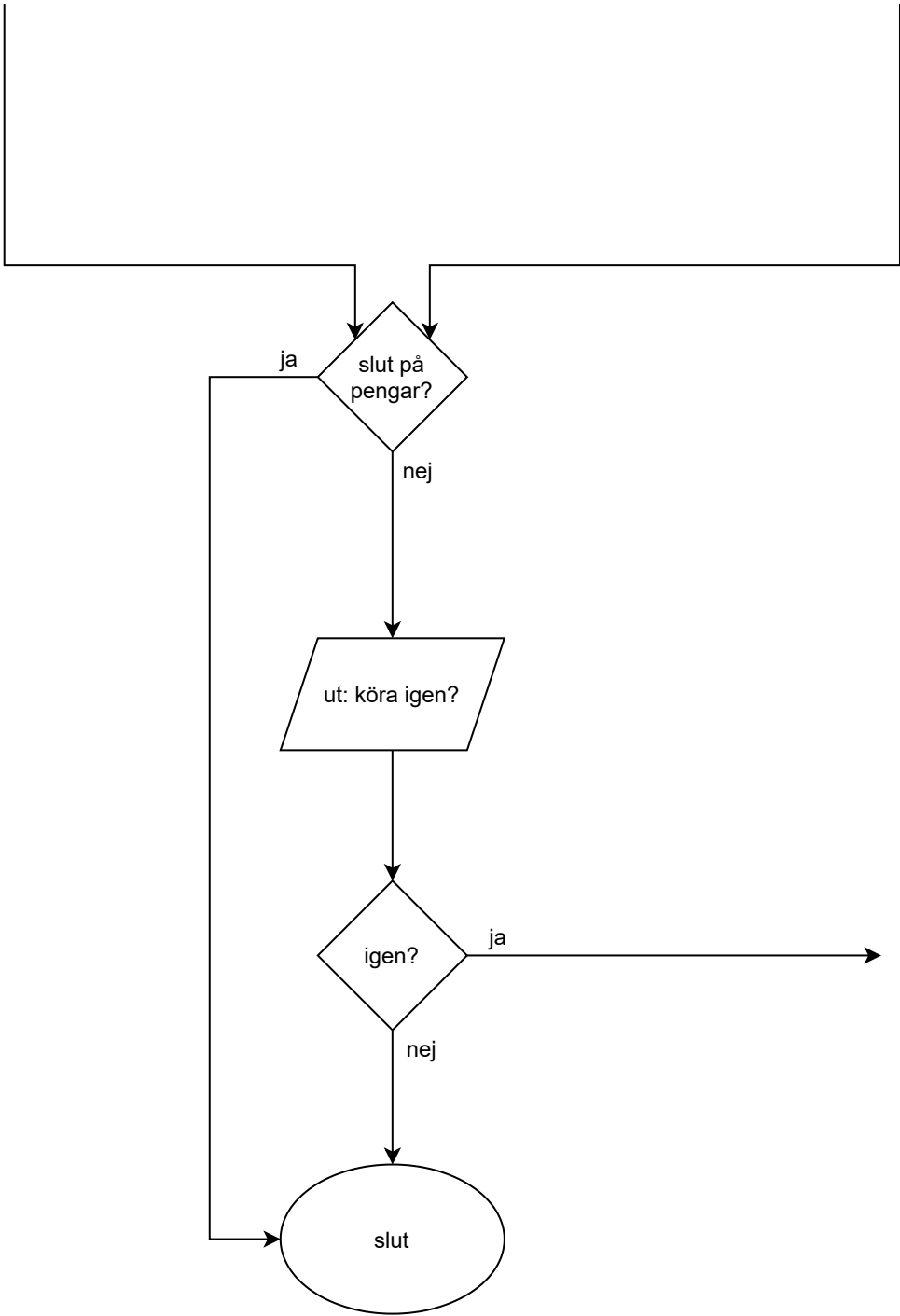
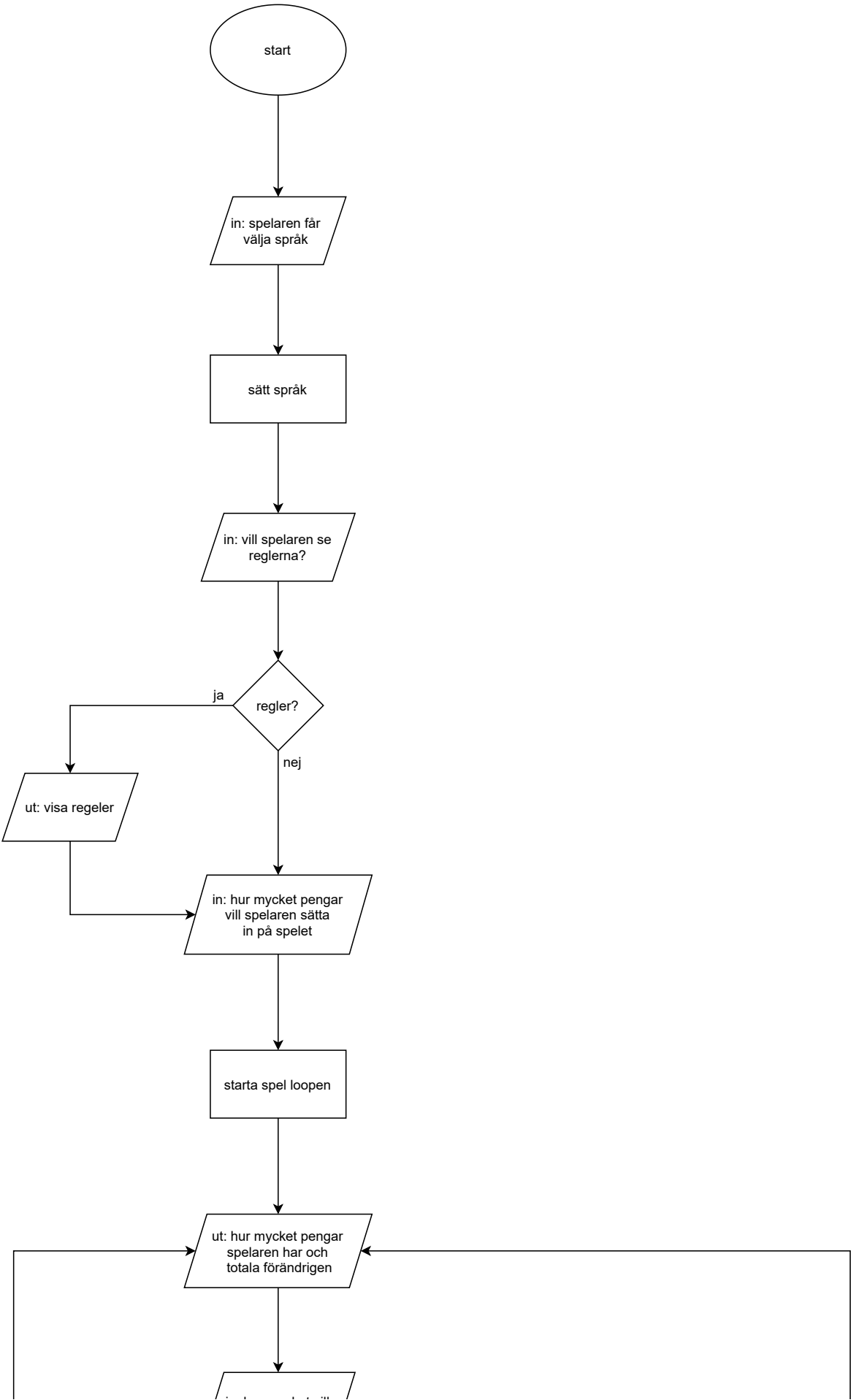
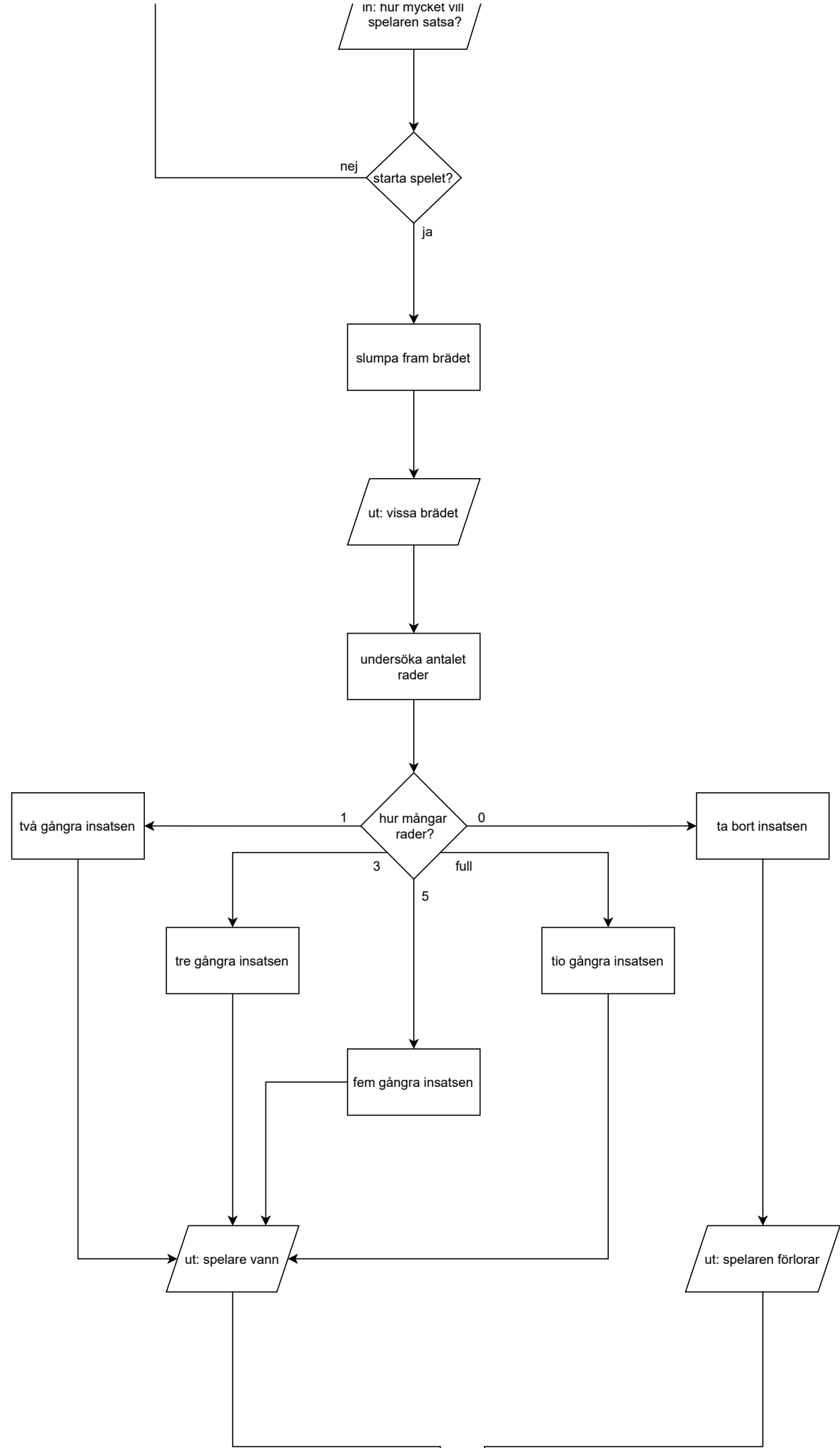


bild på slutet i flödesdiagrammet

Hela flödesdiagrammet





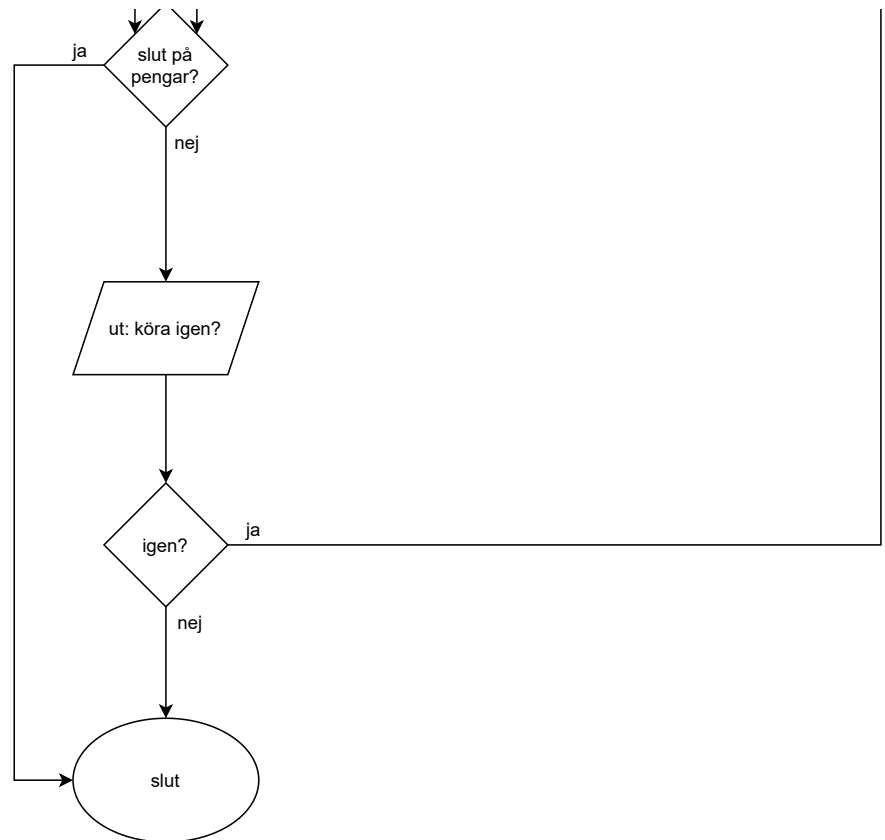


bild på hela flödesdiagrammet

## Problem

Problem som stöttes på under programmerandet var

- att skicka med en matris i en funktion.

Detta problem var att spelplanen skulle skickas in i en funktion för att läsa mängden rader den hade men matrisen som skickades till funktion ville inte fungera som vanligt då kommandon som `size()` inte fungerade längre.

Det jag noterade var att när matrisen skickades till funktion var det inte matrisen själv som skickades utan en pekare till matrisen vilket gjorde att kommandon som `size()` inte fungerade längre då dom bara fungera på matrisen själv.

Problemet löstes genom att göra `size()` utanför funktionen och sedan skicka med storleken som en separat variabel i funktionen.

- att skicka strängar i en int cin.

Problemet vara att om man skrev strängar i en cin som bara tog int hamnade programmet i en oändlig loop så man behövde starta om.

Problemet löstes genom funktionen

```
void cin_check(){
    if (cin.fail()){
        cin.clear();
        cin.ignore(256, '\n');
    }
}
```

Det funktionen gör är att börja med att kolla om cin har misslyckats (fått en string när den bara kan ta int) genom cin.fail().

Om cin är misslyckad så tar programmet och stoppar cin från att fortsätta använda det som har skickats in genom cin.clear().

Efter att ha stoppat cin från att fortsätta använda det som skickat in används cin.ignore(256, '\n') för att säga till cin att ignorera det strängar som redan är i cin.

Ett problem med lösningen är att om man skulle skriva exempel 100hejdettaårtest skulle programmet ta det som 100 och sedan skicka in resten av inputen i nästa cin som kommer då få ett fel meddelande.

Det händer dock bara om man skriver in siffror i början av inputen annars kommer programmet slänga bort hela inputen.

## Beskrivning av kod

### Start av programmet

Början av koden är vart jag skapar språk som globala variabler.

Detta görs då språk används av flera funktioner så språk variablerna fick bli globala.

Efter dom globala variablerna skapas fler funktioner som kommer tas upp om när dom används.

I början av main är vart konsol språket sätts och slump generatoren startas.

Den är sedan följd av några lokala variabler för programmet.

### Språk

Delen efter skapandet av variablerna är språk.

Språk börjar med att fråga vad spelaren vill ha för språk vilket sedan blir skickat till en språk funktion som sedan sätter språket.

Språk funktion tar emot många variabler men den viktigaste (language) är vilket språk spelaren vill ha.

```
void language_set(int language, int total_money){
    if (language == 1){
        invalid_selection = "Not a valid argument, please try again";
        welcome = "Hello and welcome to this slot machine";
        question_rules = "Do you want to see the rules? (1 for yes, 2 for no)";
        total_money_text = "Your total amount of money to play with is " +
to_string(total_money) + " kr";
    }
    else if (language == 2){
        invalid_selection = "Inte ett giltigt argument, snälla försök igen";
        welcome = "Hej och välkommen till denna enarmade bandit";
        question_rules = "Vill du se reglerna? (1 för ja, 2 för nej)";
        total_money_text = "Din totala summa pengar att spela med är " +
to_string(total_money) + " kr";
    }
}
```

En del av språk för exempel

## Regler och insättning

Följt av språk är Regelbiten. Regler är en cin som frågar om spelaren vill se reglerna och visar dom om spelaren vill see.

Efter regler är insättning vilket är en cin som tar alla tal över 100 som spelarens start summa.

När programmet är klart med insättning så starta spel-loopen.

## Satsning

Första biten i spel-loopen är satsning.

Satsning fungerar genom att ta 1, 2 eller 3 (100, 300 och 500 respektive) för att bestämma hur mycket spelaren vill satsa.

Finns också en check för om spelaren har pengar för sin satsning.

Satsning delen slutar med en fråga om spelaren är säker på om spelaren vill börja med den satsningen som spelaren valt och svar spelaren nej här går spelaren tillbaka till början av satsning.

```
cout<< blank << endl;
cout<< total_money_text << endl;
cout<< total_money_change_text << endl;
_sleep(3000);

cout<< blank << endl;
cout<< question_bet << endl;

cin >> bet_choice;
cin_check();

if (bet_choice == 1){
    bet_amount = 100;
}
else if (bet_choice == 2){
    bet_amount = 300;
}
else if (bet_choice == 3){
    bet_amount = 500;
}
```

Exempel på satsning

## Rullandet av spelplanen

När spelaren är säker på sin satsning så börjar programmet med att rulla spelplanen.

Detta sker i en *for* loop som går igenom alla platser i spelplanen och kör en funktion på dom som ger en slumpmässig symbol.

Slutet av rullningen är också där programmet visar spelplanen för spelaren.

```
for (int i = 0; i < size_board; i++){
    for (int x = 0; x < size(board[i]); x++){
        symbol = Role_symbols();
        board[i][x] = symbol;
    }
}
```

loopen för rullandet av spelplanen



```
string Role_symbols(){
    int role;
    string answer;
    role = rand() % 3 + 1;

    if (role == 1){
        answer = "A";
    }
    else if (role == 2){
        answer = "B";
    }
    else if (role == 3){
        answer = "C";
    }

    return answer;
}
```

Funktionen för slumpande av symboler

## Hitta rader

För att programmet ska kunna hitta mängden rader i spelplanen används funktionen Check\_board som tar emot spelplanen och storleken av spelplanen och ger sedan tillbaka mängden rader i spelplanen.

Check\_board går igenom alla möjliga sätt rader kan formas på för att se hur många rader det finns. För att göra detta använder Check\_board funktionerna horizontal och vertical vilket går igenom vertikala och horisontella rader. Check\_board har också två *for* loopar för att kolla diagonala rader.

Check\_board räknar baklänges så börjar på det högsta mängden rader (8) och för varje gång den inte hittar en rad minskar den talet med 1.

```
int Check_board(string board[3][3], int true_size_board){
    int rows = 8;
    const int size_board = true_size_board - 1;
    int outer_board = true_size_board - 1;
    int inner_board = 0;

    rows -= horizontal(board, 0, size_board);
    rows -= horizontal(board, 1, size_board);
    rows -= horizontal(board, 2, size_board);

    rows -= vertical(board, 0, size_board);
    rows -= vertical(board, 1, size_board);
    rows -= vertical(board, 2, size_board);
}
```

```

/*-----*\
|   Kollar diagonala rader   |
\*-----*/
for (int i = 0; i < size_board; i++){
    if (board[i][i] != board[i+1][i+1]){
        rows -= 1;
        break;
    }
}

for (int i = 0; i < size_board; i++){
    if (board[outer_board][inner_board] != board[outer_board-1]
[inner_board+1]){
        rows -= 1;
        break;
    }
    outer_board -= 1;
    inner_board += 1;
}

return rows;
}

```

Hur Check\_board ser ut

```

int horizontal(string board[3][3], int row, int size_board){
    int answer = 0;

    for (int i = 0; i < size_board; i++){
        if (board[row][i] != board[row][i+1]){
            answer = 1;
            break;
        }
    }

    return answer;
}

```

Funktionen horizontal

```
int vertical(string board[3][3], int colum, int size_board){
    int answer = 0;

    for (int i = 0; i < size_board; i++){
        if (board[i][colum] != board[i+1][colum]){
            answer = 1;
            break;
        }
    }

    return answer;
}
```

Funktionen vertical

## Vinst check

När programmet har hitat antalet rader så ska det räkna ut hur mycket spelaren har vunnit eller förlorat. Detta görs genom en *if sats* som går igenom hur mycket en spelare ska få beroende på hur många rader som rullades. När programmet vet hur mycket den ska öka med skickas det med i en funktion som heter `win_amount`.

`win_amount` tar emot hur mycket spelaren satsade och med hur mycket den ska öka och ger då tillbaka hur mycket programmet ska ändra spelarens pengar med.

```
if (rows == 0){
    money_change = win_amount(bet_amount, -1);
    win_check = 0;
}
else if (rows > 0 && rows < 3){
    money_change = win_amount(bet_amount, 2);
    win_check = 1;
}
else if (rows >= 3 && rows < 5){
    money_change = win_amount(bet_amount, 3);
    win_check = 1;
}
else if (rows >= 5 && rows < 8){
    money_change = win_amount(bet_amount, 5);
    win_check = 1;
}
else if (rows == 8){
    money_change = win_amount(bet_amount, 10);
    win_check = 1;
}
```

Hur *if satsen* för vinst ser ut

```
int win_amount(int bet_amount, int modifier){  
    int answer;  
    answer = bet_amount * modifier;  
    return answer;  
}
```

Hur win\_amount ser ut

## Slutet

Det sista som är i programmet är en check om spelaren fortfarande har pengar och frågan om spelaren vill fortsätta. Vill spelaren fortsätta så kommer spelaren tillbaka till satsning biten. Om spelaren väljer att sluta så får spelaren ut hur mycket pengar spelaren har nu och hur mycket det ändra sig ifrån det spelaren satte in.

## Diskussion

Några svagheter med mitt program är att alla mina strängar för text är satta som globala variabler. Det gör att strängarna är en säkerhetsrisks för minneshantering men vet inte hur jag skulle kunna gör om strängarna till lokala variabler då flera funktioner behöver dom. En annan svaghet med program är hur jag har gjort min matris då från vad jag har kunnat hitta så finns det nyare sätt att göra matriser på genom std::array vilket skulle göra säkrare matriser då man inte kan råka gå utanför dom typerna av matriser. Sättet som spelplanen är visat för spelaren fungerar men borde kunna göras mycket bättre.

En styrkor med mitt program är hur programmet rullar fram spelplanen då det skulle kunna fungera för hur storlek av matris man än har men även att det är en ganska liten kod så den tar inte upp mycket minne. En annan styrka med mitt program är hur programmet hittar rader i spelplanen då hela den biten är i en funktion som ganska effektivt hittar antalet rader i spelplanen.

## Källkod

```
#include <iostream>
#include <string>      //används för att kunna konvertera int till string
#include <ctime>       //används för att kunna slumpa fram ett tal
#include <Windows.h>   //används för att kunna sätta output konsollen till UTF-8
using namespace std;

/*-----*\
|   Globala strängar för språk   |
\*-----*/
string blank = " ";
string welcome;
string invalid_selection;
string question_rules;
string rules_1;
string rules_2;
string rules_3;
string rules_4;
string rules_5;
string rules_6;
string question_deposit;
string total_money_text;
string total_money_change_text;
string question_bet;
string not_enough_money;
string question_start_loop;
string amount_of_rows;
string lose;
string win;
string out_of_money;
string play_again;
string total_money_end;
string total_money_change_end;

/*-----*\
|   Funktion för att sätta språket   |
\*-----*/
void language_set(int language, int total_money, int total_money_change, int
bet_amount, int rows, int money_change){

    if (language == 1){
        invalid_selection = "Not a valid argument, please try again";
        welcome = "Hello and welcome to this slot machine";
        question_rules = "Do you want to see the rules? (1 for yes, 2 for no)";
        rules_1 = "The slot machine works like this";
        rules_2 = "The player start by deciding how much money they want to
deposit.";
        rules_3 = "Then the player gets to deciding how much to bet on a round.
(100, 300 or 500 kr)";
```

```
rules_4 = "The machine will then roll a random pattern with three symbols
on a three by three grid.";
rules_5 = "If there is at least one row of three symbols either
horizontally, vertically or diagonally then the player wins.";
rules_6 = "One row = two times bet, Three rows = three times bet, Five
rows = five times bet, Full board = ten times bet. (anything in between defaults
down)";
question_deposit = "Please put in how much you wish to deposit in to the
game (minimum of 100 kr)";
total_money_text = "Your total amount of money to play with is " +
to_string(total_money) + " kr";
total_money_change_text = "Your total change in money is " +
to_string(total_money_change) + " kr";
question_bet = "How much do you want to bet this round? (1 for 100, 2 for
300, 3 for 500)";
not_enough_money = "Not enough money for that bet";
question_start_loop = "Are you sure you want to start the game with a bet
of " + to_string(bet_amount) + " kr? (1 for yes, 2 for no)";
amount_of_rows = "From the board that was rolled there are " +
to_string(rows) + " rows of symbols";
lose = "You have lost the game and your bet";
win = "You have won the game and your money has increased with " +
to_string(money_change) + " kr";
out_of_money = "You have run out of money and have therefore been kicked
out of the game";
play_again = "Do you want to play again? (1 for yes, 2 for no)";
total_money_end = "The slot machine has given you " +
to_string(total_money) + " kr";
total_money_change_end = "Your change in money from what you began with is
" + to_string(total_money_change) + " kr";
}
else if (language == 2){
invalid_selection = "Inte ett giltigt argument, snälla försök igen";
welcome = "Hej och välkommen till denna enarmade bandit";
question_rules = "Vill du se reglerna? (1 för ja, 2 för nej)";
rules_1 = "Dena enarmade bandit fungerar så här";
rules_2 = "Spelaren börjar med att bestämma hur mycket pengar de vill
sätta in.";
rules_3 = "Sedan får spelaren bestämma hur mycket den ska satsa på en
runda. (100, 300 eller 500 kr)";
rules_4 = "Maskinen kommer sedan att rulla ett slumpmässigt mönster med
tre symboler på ett tre gånger tre rutnät.";
rules_5 = "Om det finns minst en rad med tre symboler antingen
horisontellt, vertikalt eller diagonalt så vinner spelaren.";
rules_6 = "En rad = två gånger insats, Tre rader = tre gånger insats, Fem
rader = fem gånger insats, Fullt bord = tio gånger insats. (allt emellan sänks
till standard)";
question_deposit = "Vänligen fyll i hur mycket du vill sätta in på spelet
(minst 100 kr)";
total_money_text = "Din totala summa pengar att spela med är " +
to_string(total_money) + " kr";
```

```

        total_money_change_text = "Din totala förändring i pengar är " +
to_string(total_money_change) + " kr";
        question_bet = "Hur mycket vill du satsa den här omgången? (1 för 100, 2
för 300, 3 för 500)";
        not_enough_money = "Inte tillräckligt med pengar för den satsningen";
        question_start_loop = "Är du säker på att du vill starta spelet med en
satsning på " + to_string(bet_amount) + " kr? (1 för ja, 2 för nej)";
        amount_of_rows = "Från spelplanen som rullades finns det " +
to_string(rows) + " rader av symboler";
        lose = "Du har förlorat spelet och din insats";
        win = "Du har vunnit spelet och dina pengar har ökat med " +
to_string(money_change) + " kr";
        out_of_money = "Du har slut på pengar och har därför blivit utslängd ur
spelet";
        play_again = "Vill du spela igen? (1 för ja, 2 för nej)";
        total_money_end = "Spelautomaten har gett dig " + to_string(total_money) +
" kr";
        total_money_change_end = "Din förändring i pengar från vad du började med
är " + to_string(total_money_change) + " kr";
    }

}

/*-----*\
|   Funktion för att slumpa fram symbolerna   |
\*-----*/
string Role_symbols(){
    int role;
    string answer;
    role = rand() % 3 + 1;

    if (role == 1){
        answer = "A";
    }
    else if (role == 2){
        answer = "B";
    }
    else if (role == 3){
        answer = "C";
    }

    return answer;
}

/*-----*\
|   Funktion för att kolla horisontella rader   |
\*-----*/
int horizontal(string board[3][3], int row, int size_board){
    int answer = 0;

    for (int i = 0; i < size_board; i++){

```

```

        if (board[row][i] != board[row][i+1]){
            answer = 1;
            break;
        }
    }

    return answer;
}

/*-----*\
|   Funktion för att kolla vertikala rader   |
\*-----*/
int vertical(string board[3][3], int colum, int size_board){
    int answer = 0;

    for (int i = 0; i < size_board; i++){
        if (board[i][colum] != board[i+1][colum]){
            answer = 1;
            break;
        }
    }

    return answer;
}

/*-----*\
|   Funktion för att kolla hur många rader som finns   |
\*-----*/
int Check_board(string board[3][3], int true_size_board){
    int rows = 8;
    const int size_board = true_size_board - 1;
    int outer_board = true_size_board - 1;
    int inner_board = 0;

    rows -= horizontal(board, 0, size_board);
    rows -= horizontal(board, 1, size_board);
    rows -= horizontal(board, 2, size_board);

    rows -= vertical(board, 0, size_board);
    rows -= vertical(board, 1, size_board);
    rows -= vertical(board, 2, size_board);

    /*-----*\
    |   Kollar diagonala rader   |
    \*-----*/
    for (int i = 0; i < size_board; i++){
        if (board[i][i] != board[i+1][i+1]){
            rows -= 1;
            break;
        }
    }
}

```



```

        for (int i = 0; i < size_board; i++){
            if (board[outer_board][inner_board] != board[outer_board-1]
[inner_board+1]){
                rows -= 1;
                break;
            }
            outer_board -= 1;
            inner_board += 1;
        }

        return rows;
    }

/*-----*\
|   Funktion för att räkna ut vinsten   |
\*-----*/
int win_amount(int bet_amount, int modifier){
    int answer;
    answer = bet_amount * modifier;
    return answer;
}

/*-----*\
|   Funktion för att checka och fixa cin om något går fel   |
\*-----*/
void cin_check(){
    if (cin.fail()){
        cin.clear();
        cin.ignore(256, '\n');
    }
}

/*-----*\
|   Här startar main   |
\*-----*/
int main()
{
    SetConsoleOutputCP(CP_UTF8);        // sätter konsolen till UTF-8
    srand(time(0));

    // variabler för val i programmet
    int language;
    int rules_choice;
    int deposit_choice;
    int bet_choice;
    int start_loop_choice;

    // variabler för pengar och vinst
    int total_money = 0;
    int total_money_change = 0;

```

```
int money_change = 0;
int bet_amount = 0;
int win_check = 0;
int keep_playing = 0;

// variabler för spelplanen
string board[3][3];
int size_board = size(board);
string symbol;
int rows = 0;

/*-----*\
|   Tar reda på vilket språk spelaren vill ha   |
\*-----*/
while(true)
{
    cout<< blank << endl;
    cout<< "Please chose a language | Snälla välj ett språk" << endl;
    cout<< "1 for english, 2 för svenska" << endl;

    cin>> language;
    cin_check();

    if (language == 1 || language == 2){
        break;
    }
    else{
        cout<< "Please try again | Snälla försök igen" << endl;
        _sleep(1000);
    }
}

language_set(language, total_money, total_money_change, bet_amount, rows,
money_change);

cout<< welcome << endl;

/*-----*\
|   Ger valet om att vissa regler   |
\*-----*/
while (true){
    cout<< blank << endl;
    cout<< question_rules << endl;

    cin >> rules_choice;
    cin_check();

    if (rules_choice == 1){
        cout<< blank << endl;
        cout<< rules_1 << endl;
        cout<< rules_2 << endl;
    }
}
```

```

        cout<< rules_3 << endl;
        cout<< rules_4 << endl;
        cout<< rules_5 << endl;
        cout<< rules_6 << endl;

        _sleep(5000);
        break;
    }
    else if(rules_choice == 2){
        break;
    }
    else{
        cout<< invalid_selection << endl;
        _sleep(1000);
    }
}

/*-----*\
|   Frågar om hur mycket pengar spelaren vill sätta in   |
\*-----*/
while (true){
    cout<< blank << endl;
    cout<< question_deposit << endl;

    cin >> deposit_choice;
    cin_check();

    if (deposit_choice < 100){
        cout<< invalid_selection << endl;
        _sleep(1000);
    }
    else{
        total_money = deposit_choice;
        break;
    }
}

/*-----*\
|   Starten av spel loopen   |
\*-----*/
while(true)
{
    language_set(language, total_money, total_money_change, bet_amount, rows,
money_change);

    /*-----*\
    |   Satsnings delen   |
    \*-----*/
    while(true)
    {
        /*-----*\

```

```
| Hur mycket spelaren vill satsa |
/*-----*/
cout<< blank << endl;
cout<< total_money_text << endl;
cout<< total_money_change_text << endl;
_sleep(3000);

cout<< blank << endl;
cout<< question_bet << endl;

cin >> bet_choice;
cin_check();

if (bet_choice == 1){
    bet_amount = 100;
}
else if (bet_choice == 2){
    bet_amount = 300;
}
else if (bet_choice == 3){
    bet_amount = 500;
}
else{
    cout<< invalid_selection << endl;
    _sleep(1000);
    continue;
}

/*-----*\
| Om spelaren har tillräckligt för satsningen |
/*-----*/
if (bet_amount > total_money){
    cout<< not_enough_money << endl;
    _sleep(1000);
    continue;
}

/*-----*\
| Om spelaren vill starta spelet |
/*-----*/
while (true)
{
    language_set(language, total_money, total_money_change,
bet_amount, rows, money_change);
    cout<< blank << endl;
    cout<< question_start_loop << endl;

    cin >> start_loop_choice;
    cin_check();

    if (start_loop_choice == 1 || start_loop_choice == 2){
```

```

        break;
    }
    else{
        cout<< invalid_selection << endl;
        _sleep(1000);
        continue;
    }
}

if (start_loop_choice == 1){
    break;;
}

}

/*-----*\
|   Slumpar fram spelplanen   |
\*-----*/
for (int i = 0; i < size_board; i++){
    for (int x = 0; x < size(board[i]); x++){
        symbol = Role_symbols();
        board[i][x] = symbol;
    }
}

/*-----*\
|   Visar spelplanen   |
\*-----*/
cout<< blank << endl;
cout<< board[0][0] + " " + board[0][1] + " " + board[0][2] << endl;
cout<< board[1][0] + " " + board[1][1] + " " + board[1][2] << endl;
cout<< board[2][0] + " " + board[2][1] + " " + board[2][2] << endl;
_sleep(3000);

/*-----*\
|   Hittar mängden rader i spelplanen   |
\*-----*/
rows = Check_board(board, size_board);

language_set(language, total_money, total_money_change, bet_amount, rows,
money_change);

cout<< blank << endl;
cout<< amount_of_rows << endl;
_sleep(3000);

/*-----*\
|   Har spelaren vunnit och i så fall hur mycket   |
\*-----*/
cout<< blank << endl;
if (rows == 0){

```

```

        money_change = win_amount(bet_amount, -1);
        win_check = 0;
    }
    else if (rows > 0 && rows < 3){
        money_change = win_amount(bet_amount, 2);
        win_check = 1;
    }
    else if (rows >= 3 && rows < 5){
        money_change = win_amount(bet_amount, 3);
        win_check = 1;
    }
    else if (rows >= 5 && rows < 8){
        money_change = win_amount(bet_amount, 5);
        win_check = 1;
    }
    else if (rows == 8){
        money_change = win_amount(bet_amount, 10);
        win_check = 1;
    }
    }

    total_money += money_change;
    total_money_change += money_change;
    language_set(language, total_money, total_money_change, bet_amount, rows,
money_change);

    if (win_check == 1){
        cout<< win << endl;
    }
    else if (win_check == 0){
        cout<< lose << endl;
    }
    }

/*-----*\
|   Om spelaren har pengar nog att kunna fortsätta spela   |
\*-----*/
if (total_money < 100){
    cout<< blank << endl;
    cout<< out_of_money << endl;
    break;
}

cout<< blank << endl;
cout<< total_money_text << endl;
cout<< total_money_change_text << endl;
_sleep(3000);

/*-----*\
|   Om spelaren vill fortsätta spela   |
\*-----*/
while (true)
{

```

```
        cout<< blank << endl;
        cout<< play_again << endl;

        cin>> keep_playing;
        cin_check();

        if (keep_playing == 1 || keep_playing == 2){
            break;
        }
        else{
            cout<< invalid_selection << endl;
            _sleep(1000);
        }
    }

    if (keep_playing == 1){
        continue;
    }
    else{
        cout<< blank << endl;
        cout<< total_money_end << endl;
        cout<< total_money_change_end << endl;
        cout<< blank << endl;
        break;
    }

}

return 0;
}
```