

TEST 1 – Control & Event

- Viết chương trình quay số may mắn
- Áp dụng đối tượng **Timer** và phát sinh số ngẫu nhiên bằng lớp **Random**



Yêu cầu

➤ Thiết kế giao diện

- Groupbox chứa 3 label.
- 2 Label dùng để hiển thị kết quả điểm chơi
- 3 button như hình vẽ.

➤ Khi chương trình vừa bắt đầu

- 3 label sẽ hiển thị 3 số 7.

- Máy tính có 100 đồng
- Người chơi có 100 đồng

➤ **Khi Click nút quay số**

- **Luật chơi:**

- Mỗi lần quay số, người chơi phải trả trước 30 đồng, tương ứng là máy sẽ được cộng thêm 30 đồng. Và nếu người chơi có số tiền ít hơn 30 đồng thì sẽ không được phép chơi tiếp
- Nếu mỗi lần quay được số 7, người chơi sẽ được thưởng như sau:
 - Nếu ô đầu tiên là số 7 (*random từ 0 đến 8*), được thưởng 100 đồng + 50% số tiền của máy.
 - Nếu ô số 2 là số 7 (*random từ 0 đến 9*), người chơi được thưởng 30 đồng + 50% tiền của máy.
 - Nếu ô số 3 là số 7 (*random từ 0 đến 10*), người chơi được thưởng 10 đồng.
- Số tiền người chơi sẽ được cộng dồn nếu cả 3 ô cùng là số 7, tiền máy sẽ giảm đi phần trăm tương ứng.

➤ **Khi Click nút game mới**

Cho phép 1 lượt chơi mới hoàn toàn => set lại tên người chơi và tiền máy là 100