Задача. Створити об’єкт «Рулетка»

|  |  |
| --- | --- |
| Рулетка |  |
| Поля(властивості) | Масив, у якому зберігаються бали ігрового барабану |
| Методи (дії) | Метод для випадкового визначення кількості балів  Виведення ігрового барабану на екран (у формі таблиці) |