

# Vad förväntas ni kunna

Kunna utföra skrivbordstest.

# Skrivbordstest – Hur gör man

1. Ta ett A4-blad och dra ett strek, horisontellt över bladets kortsida.
2. På den övre halvan av pappret skriver du ner alla variabelnamn.
3. På den nedre halvan skriver du alla skärmutskriftter (och inmatningar).  
Du börjar vid main-metoden och gör det som står på varje rad.

```
int main(){
    int insats = -1, gissning = 0, dice1 = 0, dice2 = 0;
    float multiplikator = 0.0;
    srand(time(0));
    printf("Välkommen till casinot Demo\nAnge insats (0 avslutar): ");
    scanf("%d", &insats);
    while (insats != 0) {
        printf("Gissa utfallet:"); scanf("%d", &gissning);
        dice1 = rand()%6 + 1; dice2 = rand()%6 + 1;
        printf("Tärning 1 blev %d\nTärning 2 blev %d\n", dice1, dice2);
        printf("Summa: %d\n", dice1 + dice2);

        if (gissning != (dice1 + dice2) ) { puts("Insatsen förlorades."); }
        else {
            if (gissning == 2 || gissning == 12) { multiplikator = 3.0; }
            else if (gissning < 6 || gissning > 9) { multiplikator = 2.5; }
            else if (gissning < 7 || gissning > 7) { multiplikator = 2.0; }
            else {multiplikator = 1.5; }
            printf("Din vinst blev %.2lf\n", (multiplikator * insats));
        }
        printf("Ange insats (0 avslutar): "); scanf("%d", &insats);
    } // Slut while
    puts("\nVälkommen åter!");
}
```

```
int insats = 2 0
int gissning = 7
int dice1 = 3
int dice2 = 4
float multiplikator = 2.0 1.5
```

```
U:\Chalmers\LEU480, Programutveckling\
Välkommen till casinot Demo
Ange insats (0 avslutar): 2
Gissa utfallet:7
Tärning 1 blev 1
Tärning 2 blev 6
Summa: 7
Din vinst blev 3.00
Ange insats (0 avslutar): _
```

```
Välkommen till casinot Demo
Ange insats (0 avslutar): 2
Gissa utfallet: 7
Tärning 1 blev 3
Tärning 2 blev 4
Summa: 7
Din vinst blev 3.00
Ange insats (0 avslutar): 0
Välkommen åter!
```

# Vad förväntas ni kunna

Kunna utföra skrivbordstest.