**Projet Machine à sous**

La base de données :

* Table combo (Listes des combos + valeurs associés)
* Table Joueur (id, nom, Cagnotte, dernière\_connexion)

Les classes :

Classe Rouleau

* Séquence de base : tab[nb\_element]
* Une vitesse : float
* Séquence affiché : tab[3]

Déroulement :

Activité principale :

- Création de la fenêtre

- Créer les rouleaux

- Créer la bdd

Au lancement de la machine :

- Mettre à jour les tableaux en fonction de la vitesse du rouleau

-Payer la mise (réduire la cagnotte et maj affichage)

Au bouton arrêt :

- Décrémentation de la vitesse du rouleau associé

A l’arrêt de tous les rouleaux :

- Récupérer la combinaison des rouleaux

- Comparer avec les combos en bdd

Si victoire :

- récupération de la valeur du combo

- vérification des boutons multiplicateur (les appliquer si oui)

- Mettre à jour la cagnotte et son affichage