Monty Hall paradoxon szimulátor

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* SIMULATOR \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

/\* A programrész először kiosztja az ajtók mögötti nyereményeket.

0= kecske, 1= kecske 2= autó \*/

var A = Math.floor(Math.random() \* 3);

var B = Math.floor(Math.random() \* 3);

var C = Math.floor(Math.random() \* 3);

var auto = 0;

var goat = 0;

for (var game = 0; game < 1; game++) {

function randomPrize() {

while (B == A) {

    B = Math.floor(Math.random() \* 3);

}

while (C == B || C==A) {

    C = Math.floor(Math.random() \* 3);

}

 /\* if (A == 0 || A == 1) {

     console.log('kecske'); \*/

console.log(A + ' -- ' + B + ' -- ' + C + ' --');

}

randomPrize();

};

/\* Ez a funkció azt jelzi ki betűvel, hogy melyik ajtó alatt van a nyeremény\*/

function prize() {

  if (A == 2) {

    var prizeDoor = 'A';

  }

  else if (B == 2) {

    var prizeDoor = 'B';

  }

  else {

    var prizeDoor = 'C';

  }

  console.log('A nyeremény ' + prizeDoor + ' alatt van.')

  return prizeDoor;

}

var prizeDoorGlobal = prize();

/\* A programrész kiválaszt egy ajtót. \*/

function doorChoice(length) {

    var door           = '';

    var characters       = 'ABC';

    var charactersLength = characters.length;

    for (var i = 0; i < length; i++) {

        door = characters.charAt(Math.floor(Math.random() \* charactersLength));

    }

    return door;

}

var firstChoice = doorChoice(1);

console.log('A játékos választása: ' + firstChoice);

/\* Ez a kódsor megmutat egy ajtót, ami mögött egy kecske van. \*/

var showGoat = prizeDoorGlobal;

while(prizeDoorGlobal == showGoat || showGoat == firstChoice) {

  showGoat = doorChoice(1);

}

console.log(showGoat + ' ajtó mögött egy kecske van.');

/\* Ez a kódblokk automatikusan megváltoztatja a megmaradt ajtóra az első választásunkat. \*/

var secondChoice = firstChoice;

while(secondChoice == firstChoice || secondChoice == showGoat) {

  secondChoice = doorChoice(1);

}

console.log('A második választásom: ' + secondChoice + ' ajtó.');

/\* A programblokk meghatározza, hogy nyertem-e, és megszámolja hány autót és kecskét nyertem. \*/

if (secondChoice == prizeDoorGlobal) {

  auto++;

  console.log('Gratulálunk, nyertél egy autót!');

} else {

  goat++;

  console.log('Sajnáljuk, vesztettél. Most kifogott rajtad a Monty Hall paradoxon.');

}

/\* A programblokk kiírja, hogy hány autót és hány kecskét nyertem. \*/

console.log(game + ' játékból' + auto + ' autót nyertem.')

console.log(game + ' játékból' + goat + ' kecskét nyertem.')

var gamePrizeDoor = "piros"

var gameFirstChoice = "piros"

function randomGoat1(goatDoors1) {

return goatDoors1[Math.floor(Math.random()\*goatDoors1.length)];

};

var goatDoors1 = ["kék","sárga","piros"];

randomGoat1(goatDoors1)

var gameShowGoat = gamePrizeDoor;

while(gamePrizeDoor == gameShowGoat || gameShowGoat == gameFirstChoice) {

gameShowGoat = randomGoat1(goatDoors1);

};

console.log(gameShowGoat + ' ajtó mögött egy kecske van.');

EZ FIX MŰKÖDIK

/\* A programrész először kiosztja az ajtók mögötti nyereményeket.

0= kecske, 1= kecske 2= autó \*/

var A = Math.floor(Math.random() \* 3);

var B = Math.floor(Math.random() \* 3);

var C = Math.floor(Math.random() \* 3);

var auto = 0;

var goat = 0;

for (var game = 0; game < 10; game++) {

function randomPrize() {

while (B == A) {

B = Math.floor(Math.random() \* 3);

}

while (C == B || C==A) {

C = Math.floor(Math.random() \* 3);

}

/\* if (A == 0 || A == 1) {

console.log('kecske'); \*/

console.log(A + ' -- ' + B + ' -- ' + C + ' --');

}

randomPrize();

/\* Ez a funkció azt jelzi ki betűvel, hogy melyik ajtó alatt van a nyeremény\*/

function prize() {

if (A == 2) {

var prizeDoor = 'A';

}

else if (B == 2) {

var prizeDoor = 'B';

}

else {

var prizeDoor = 'C';

}

console.log('A nyeremény ' + prizeDoor + ' alatt van.')

return prizeDoor;

}

var prizeDoorGlobal = prize();

/\* A programrész kiválaszt egy ajtót. \*/

function doorChoice(length) {

var door = '';

var characters = 'ABC';

var charactersLength = characters.length;

for (var i = 0; i < length; i++) {

door = characters.charAt(Math.floor(Math.random() \* charactersLength));

}

return door;

}

var firstChoice = doorChoice(1);

console.log('A játékos választása: ' + firstChoice);

/\* Ez a kódsor megmutat egy ajtót, ami mögött egy kecske van. \*/

var showGoat = prizeDoorGlobal;

while(prizeDoorGlobal == showGoat || showGoat == firstChoice) {

showGoat = doorChoice(1);

}

console.log(showGoat + ' ajtó mögött egy kecske van.');

/\* Ez a kódblokk automatikusan megváltoztatja a megmaradt ajtóra az első választásunkat. \*/

var secondChoice = firstChoice;

while(secondChoice == firstChoice || secondChoice == showGoat) {

secondChoice = doorChoice(1);

}

console.log('A második választásom: ' + secondChoice + ' ajtó.');

/\* A programblokk meghatározza, hogy nyertem-e, és megszámolja hány autót és kecskét nyertem. \*/

if (secondChoice == prizeDoorGlobal) {

auto++;

console.log('Gratulálunk, nyertél egy autót!');

} else {

goat++;

console.log('Sajnáljuk, vesztettél. Most kifogott rajtad a Monty Hall paradoxon.');

}

}

/\* A programblokk kiírja, hogy hány autót és hány kecskét nyertem. \*/

console.log(game + ' játékból ' + auto + ' autót nyertem.')

console.log(game + ' játékból ' + goat + ' kecskét nyertem.')