

Planung: Virtuelles Casino

Hauptfunktionen:

- Hauptmenü
 - Spieleauswahl
 - Währung
- Spiele:
 - Blackjack
 - Spielautomaten
 - Glücksrad

Erweiterungsmöglichkeiten:

- Roulette
- Kniffel
- St. Petersburg-Lotterie
- Bestenliste

Programmstruktur

- Menü gesteuert durch MVC-Struktur
- Spiele werden als einzelne Fenster o. ä. initialisiert
- Spiele evtl. als separate Pakete

Allgemein

- Fokus zunächst auf Funktionalität, dann auf ansprechender Darstellung

Blackjack

- 1 * 52 Karten

Spielverlauf

1. Währung wird gesetzt
2. 1 offene Karte für Spieler und Dealer
3. Weitere offene Karte für Spieler
4. Spieler kann entscheiden, ob er weitere Karten nehmen möchte
 - a. Bei Überschreiten von 21 verliert der Spieler sofort
5. Nachdem der Spieler keine Karten mehr haben möchte zieht der Dealer weitere Karten
 - a. Ass wird immer als 11 Punkte gezählt außer, wenn damit 21 überschritten werden
 - b. Der Dealer muss bei 17 Punkten stehen bleiben, bei 16 oder weniger nachziehen
 - c. Wenn der Dealer 21 überschreitet, gewinnt der Spieler sofort, sonst gewinnt derjenige, der näher an 21 gelangt
6. Die Karten werden eingesammelt und es wird eine neue Runde begonnen

Sonderfälle

- Split:
 - Der Spieler kann zwei gleiche Karten *splitten* (teilen), und spielt nun mit zwei unabhängigen Händen weiter für die jeweils derselbe Einsatz bezahlt werden muss und die jeweils einzelne Karten erhalten
- Double Down:
 - Der Spieler kann nach dem ersten Austeilen seinen Einsatz verdoppeln, danach wird noch eine weitere Karte ausgeteilt
- Insurance:
 - Zieht der Dealer als erste Karte ein Ass, kann der Spieler einen beliebigen Einsatz auf *Insurance* setzen, erhält der Dealer jetzt im Verlauf des Spiels einen Blackjack, wird dieser Einsatz 2:1 zurückgezahlt

Spielautomat (Slot Machine)

- 5 Walzen mit je 10 Symbolen, es werden 3 Symbole übereinander angezeigt (insgesamt sind also 15 Symbole sichtbar)
- Gewinn ab 3 gleichen Symbolen nebeneinander von links beginnend (Höhe unterscheidet sich nach Häufigkeit des Symbols und Anzahl der gleichen Symbole)

Spielverlauf

1. Währung wird gesetzt
2. Spieler drückt auf einen Knopf, durch den sich die Walzen drehen.
3. Walzen halten an, auf jeder Walze wird zufällig ein Symbol angezeigt (unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten)
4. Gewinn wird ausgezahlt

Glücksrad

- 1 Rad mit ca. 20 Feldern mit je unterschiedlichen Gewinnen

Spielverlauf

1. Fester Betrag Währung wird gesetzt
2. Rad wird gedreht
3. Gewinn wird je nach getroffenem Feld ausgezahlt

Erweiterungsmöglichkeiten

Roulette, komplizierter - implementieren bei genug Restzeit

Kniffel, an sich einfach, CPU-Spieler evtl. komplizierter

St.-Petersburg-Lotterie, einfach, sollte machbar sein

Bestenliste, Identifikation des Spielers notwendig, speichern in Datei