


Fruits 'n Loops

- Start: Player met naam & portefeuille
- The house wins a lot
- Look out for 
- Van de Grijper naar de Slots, een spelletje lotto of een gokje op de roulette. Voor elk wat wils!
- Einde: Player met naam & lege portefeuille

- GEEN SLIDE - Introductie - GEEN SLIDE -

In het casino Fruits 'n Losses kan je een personage aanmaken, die is uiteraard in het bezit van een portefeuille en een naam. Al dan niet met geld in... Voorlopig heet die Player.

Wat Player niet beseft, is... the house always wins.

Toch valt hier en daar wat te rapen!

Extra geld in de Roulette, of een guarantee win met de Lotto. Hou je ogen open voor de cheat codes

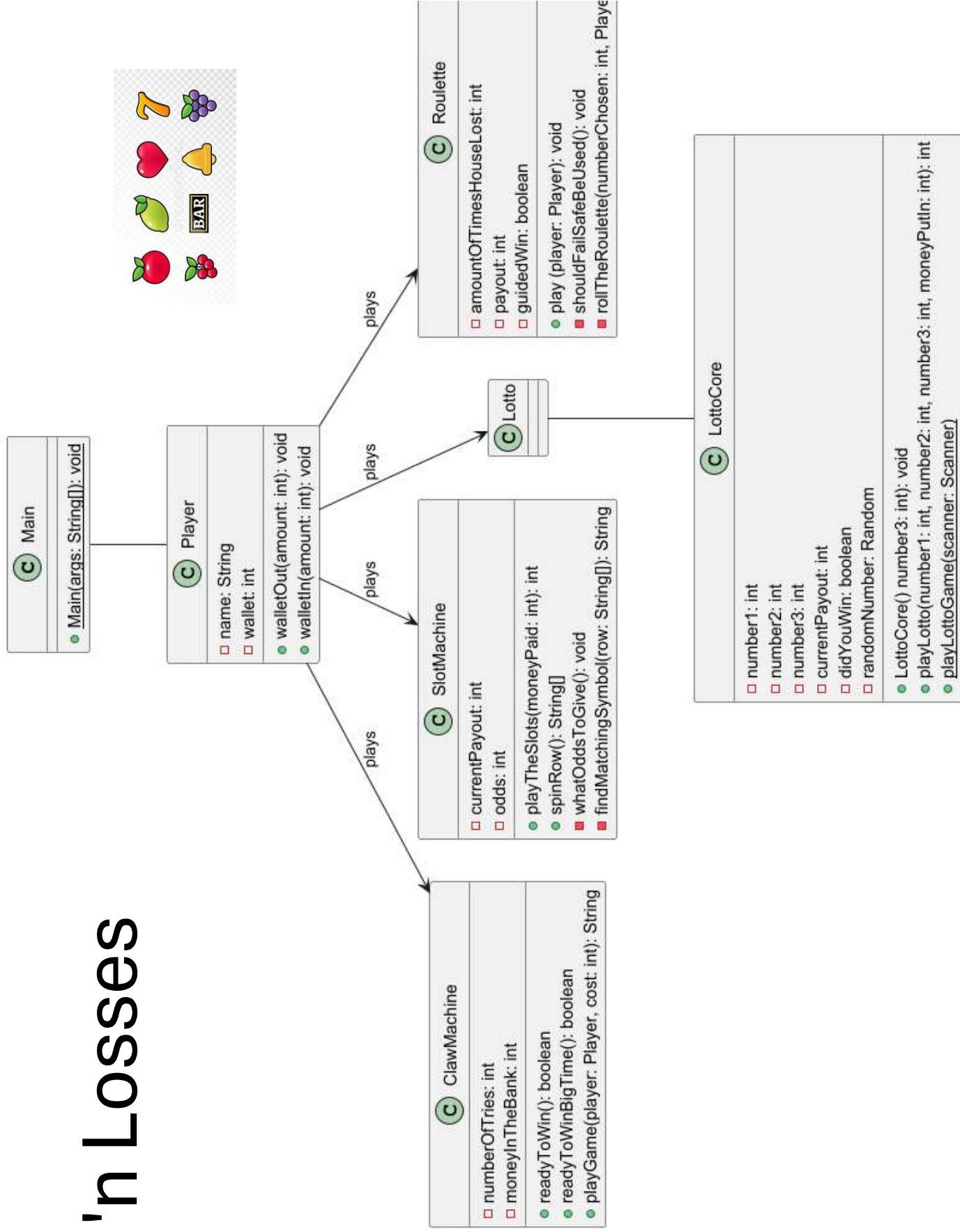
Van de Grijper naar de Slots, een spelletje lotto of een gokje op de roulette. Voor elk wat wils!

Hierbij het vereenvoudigde UML Class Diagram van het casino Fruit 'n Loops.

In de Main ga je naar het casino. We hebben de Klasse Player, je kan vermoeden dat die onze Player beheert.

En de 4 spelletjes: ClawMachine, SlotMachine, Lotto en Roulette.

Fruits 'n Losses



Casino Roulette

- De speler komt aan de Roulettetafel, met zijn portefeuille. Er wordt ingezet, €200 per spel.
- Bij aankomst kan je een code verzilveren voor een extra prijs, nl. €666.
- Er staat een limiet op de Roulettetafel, als er €2000 of meer in de portefeuille zit, dan kan de player niet meer spelen.
- Uiteraard kan je ook niet spelen als er nog minder dan €200 in de portefeuille zit.
- Je hebt ingezet, de roulette begint te draaien, je gokt op een nummer van 1 tot 20, je wint €500 als je goed gokt. Zowel bij winst als verlies blijf je verder spelen tot je geld op is of je het maximumbedrag hebt bereikt.
- Voor de eigenaar van het casino is een controle ingebouwd, met een dynamische en cryptische boodschap die enkel de eigenaar kan interpreteren. Het huis beslist of er gewonnen kan worden...
- Middels user input kan je elke beurt opnieuw een gokje plaatsen.

