|  |  |
| --- | --- |
| 用途 | クラス |
| ランダムで子役を出す。確率ごとにシンボルをランダム表示 | Random\_symbol（確率シンボル, 子役配列） |
| 1~3スロットを管理。指定されたボタンを指定されたスロットに割り当てる。３スロット分回したらボタンを開放 | Slot\_controller（1スロット, 2スロット, 3スロット, ） |
| スロットを管理。指定された時間の間対象のスロットに子役をランダム表示 | Spin\_controller（時間 ,子役シンボル, 対象スロット） |
| ボタンを管理。ボタンを3つ用意し、それぞれのボタンを押して、リセット合図が出るまでpushed状態になる | Button\_controller（） |
| 確率のシンボルを出す。メソッドで確率をそれぞれあげることができる。 | Kakuritu\_controller（） |
| スロットとボタンをそれぞれ管理。カプセル化を行っている。 | Home\_controller（１スロット, ２スロット, ３スロット, 子役配列, ポイントシンボル） |
| ポイントを操作。指定した子役のポイントを返す | Point\_controller（ポイントシンボル） |