

O jogo de roleta é centrado em uma roda dividida igualmente em 38 espaços ou “casas”. Os números dados as casas incluem 0, 00, 1 até o 36. A mesa aonde é colocado a roda, tem uma superfície marcada com espaços aonde os jogadores possam apostar. Os espaços incluem os 38 números da roda, mais um conjunto adicional de possíveis apostas, que serão detalhados a seguir.

Depois que as apostas são feitas pelos jogadores, a roda é girada pela casa, uma pequena bola é atirada dentro da roda; quando a roda para de rodar, a bola eventualmente parará em uma das 38 entradas (0, 00, 1 até 36) possíveis, definindo assim o número vencedor. O numero vencedor e todas a apostas relacionadas são pagas; e todas as apostas perdedoras são coletadas pelo cassino. As apostas são pagas baseadas nas possibilidades daquela aposta, que será melhor detalhado posteriormente.

Os número de 1 a 36 são pintados de preto ou vermelho de acordo com o seguinte padrão:

- Caso o número seja par será vermelho;
- Caso o número seja impar será preto

Os números 0 e 00 são pintados de verde, estes números obviamente não são considerados nem par nem impar. Existem poucas apostas relacionados aos números zeros. O posicionamentos das apostas na mesa define os relacionamentos entre as apostas com números.

Existem uma variedade de apostas disponíveis em uma mesa de roleta, Cada aposta tem um determinado prêmio, que é estabelecido pela regra n:1 aonde n é o multiplicador que define a quantia que apostador irá.

			00	0
Low 1-18	First 12	1	2	3
		4	5	6
		7	8	9
Even	Second 12	10	11	12
		13	14	15
		16	17	18
Red	Third 12	19	20	21
		22	23	24
		25	26	27
Black	High 19-36	28	29	30
		31	32	33
		34	35	36
		col 1	col 2	col 3

Figura 1: Mesa da roleta

A lista a seguir define as possíveis apostas em uma mesa de roleta como a da Figura 1, estas apostas são consideradas diretas e tratam apenas de apostas relacionadas aos números:

- Aposta direta é uma aposta em um único número. Existem 38 possibilidades para essa aposta e ela paga 35:1;
- Aposta dividida é quando o apostador coloca sua aposta em números adjacentes. Um número para ser adjacente a outro deve estar na mesma linha ou coluna. Por exemplo o número 5 é adjacente ao 4, 6, 2, 8. Existem 114 possibilidades para essa aposta e a mesma paga 17:1;
- Aposta de rua inclui os três números de uma linha, existem 12 dessas apostas e a mesma paga 11:1;
- Aposta de canto, é quando se aposta em 4 números que formem um quadrado, existem 72 possibilidades para essas apostas e a mesma paga 8:1;
- Aposta de cinco números, essa aposta somente é possível em um dos lados da mesa, e é formada pelos números 0, 00, 1, 2 e 3 e a mesma paga 6:1;
- Aposta de linha são duas apostas de rua adjacentes. Existem 11 possíveis apostas deste tipo e a mesma paga 5:1;

As próxima lista lida com as apostas que agrupam grandes quantidades de números, essas apostas podem ser vistas no canto esquerdo da Figura 1. Nenhuma dessas apostas considera o 0 e o 00. A única maneira de apostar no 0 ou no 00 é faz é uma aposta direta ou a de 5 de números.

- Qualquer uma das três áreas de 12 números (1-12, 13-24, 25-36) paga 2:1. Existe apenas 3 dessas apostas;
- Apostar em todos os números de uma coluna paga 2:1, existe 3 dessas apostas;
- Apostas do 1 ao 18 ou do 19 ao 36, essa aposta paga 1:1;
- Apostar no vermelho ou no preto ou se o número é par ou ímpar, esse tipo de aposta também paga 1:1;

Possibilidade de exercicio:

Quanto daria o premio pra uma determinada aposta?

Para multiplas apostas?

Quais jogadores ganharam o jogo?

Quem perdeu?

Como ficaria no modelo antigo

```
/** aonde int e o valor da aposta e string e o campo
```

```
public void apostar(int,string) {
```

```
    //a partir desse ponto o usuario desenvolveria o programa dele
```

```
}
```

Como ficara no modelo novo?

1

X y z

Y c w

H t m a