

Slots in PLSQL

1. Wie geht das Spiel?

- Spieler hat Credits und setzt einen Einsatz.
- 3 Walzen werden zufällig erzeugt (z. B. Symbole: C, L, *, D, 7).
- Gewinn wird anhand der Kombination berechnet (3 gleiche → hoher Gewinn, 2 gleiche → kleiner Gewinn, alles verschieden → kein Gewinn).
- Gewinn wird zu den Credits addiert.
- Ergebnis wird auf der ASCII-GUI angezeigt.
- Credits können samt User Name gespeichert werden

2. Welche Functions/Procedures braucht man?

Logik

- `get_random_symbol` → liefert ein zufälliges Symbol.
- `spin_reels` → erzeugt 3 zufällige Symbole.
- `evaluate_reels` → berechnet Gewinn basierend auf Symbolkombination.
- `play_round` → führt eine Runde aus, aktualisiert Credits und liefert Ergebnisse.

GUI

- `draw_frame` → zeichnet Rahmen und Titel.
- `draw_reels` → zeigt die drei Symbole an.
- `draw_status` → zeigt Credits, Einsatz und Gewinn an.
- `render_screen` → kombiniert Rahmen, Walzen und Status in einem Bildschirm.
- `animate_reels` → animiert das Rollen der Walzen.