

## Juegos de azar

**Ejercicio 1.-** Realiza un programa que calcule las pérdidas y ganancias en una **máquina traga-perras**, que cumpla las siguientes condiciones.

- El usuario insertará una cantidad de dinero X a través de la consulta Select
- Por cada 20 céntimos que haya apostado el usuario, la máquina realizará una “tirada”
- En cada “tirada” de la máquina se obtendrán 3 iconos (variables) al azar.
- La máquina tendrá 10 iconos en cada “engranaje”, y 3 engranajes en total

*Ejemplo) 3 engranajes y 10 iconos por engranaje*



- Cuando los 3 iconos coincidan, el usuario ganará un premio especificado en la tabla “Premios”
- Las ganancias del usuario se irán acumulando para mostrarlas al final del programa
- Cuando los 3 iconos no coincidan, el usuario no ganará nada.
- Cuando el usuario gaste el dinero invertido al principio del programa, se mostrará la siguiente frase:

*“Ganancias del usuario: X euros; Pérdidas del usuario: Y euros.”*

**Tabla Premios:**

ICONOS	PREMIOS
Fresa	0,40€
Manzana	0,80€
Pera	1,20€
Limón	1,40€
Frambuesa	1,60€
Cereza	1,80€
Mandarina	2,00€
Naranja	3,00€
Melocotón	4,00€
Sandía	6,00€

```
create database tragaperras;
use tragaperras;
create table premios(
    id int auto_increment primary key,
    icono varchar(30),
    premio decimal(3,2)
);
```

```
insert into premios(icono, premio) values
("Fresa", 0.40),
("Manzana", 0.80),
("Pera", 1.20),
("Limon", 1.40),
("Frambuesa", 1.60),
("Cereza", 1.80),
("Mandarina", 2.00),
("Naranja", 3.00),
("Melocotón", 4.00),
("Sandía", 6.00);
```