

Package ruleta

Class Ruleta

java.lang.Object[↗]
ruleta.Ruleta

```
public class Ruleta  
extends Object↗
```

Constructor Summary

Constructors

Constructor	Description
<code>Ruleta()</code>	

Method Summary

All Methods Static Methods Concrete Methods

Modifier and Type	Method	Description
static int	<code>calculaPremi(int numRuleta, int numAposta, int quantitatAposta)</code>	Calcula l'import del premi
static String [↗]	<code>inputString(String[↗] missatge)</code>	Mostra un missatge i llegeix la resposta de l'usuari
static void	<code>main(String[↗][] args)</code>	
static boolean	<code>obtenirContinuar()</code>	Pregunta al jugador si vol continuar jugant
static int	<code>obtenirQuantitatAposta(int saldo)</code>	Pregunta al jugador els punts que vol apostar.
static int	<code>obtenirTipusAposta()</code>	Pregunta al jugador el número per a apostar.
static int	<code>ruletaTir()</code>	Tirada de la ruleta per escollir un número aleatòriament entre 1 i 36.

Methods inherited from class java.lang.Object[↗]

`clone↗`, `equals↗`, `finalize↗`, `getClass↗`, `hashCode↗`, `notify↗`, `notifyAll↗`, `toString↗`, `wait↗`, `wait↗`, `wait↗`

Constructor Details

Ruleta

```
public Ruleta()
```

Method Details

main

```
public static void main(String[] args)
```

obtenirQuantitatAposta

```
public static int obtenirQuantitatAposta(int saldo)
```

Pregunta al jugador els punts que vol apostar. No s'accepten valors superiors al saldo de punts que té

Parameters:

saldo - el saldo de punts a apostar

Returns:

els punts a apostar o 0 si no és vàlid

obtenirTipusAposta

```
public static int obtenirTipusAposta()
```

Pregunta al jugador el número per a apostar. Els valors permesos estan entre 1 i 38

Returns:

el número al qual aposta el jugador (37 vol dir senar, 38 parell) o 0 si no és vàlid

inputString

```
public static String inputString(String missatge)
```

Mostra un missatge i llegeix la resposta de l'usuari

Parameters:

missatge - el missatge a mostrar

Returns:

la resposta de l'usuari

ruletaTir

```
public static int ruletaTir()
```

Tirada de la ruleta per escollir un número aleatòriament entre 1 i 36. Imprimeix la paraula 'ruleta' i tants asteriscs com el número que ha sortit. Finalment mostra el número

Returns:

el número que ha sortit

calculaPremi

```
public static int calculaPremi(int numRuleta,  
                                int numAposta,  
                                int quantitatAposta)
```

Calcula l'import del premi

Parameters:

numRuleta - número que ha sortit a la ruleta

numAposta - número al qual ha apostat el jugador

quantitatAposta - quantitat apostada pel jugador

Returns:

o si falla, 36 vegades la quantitat apostada si encerta el número, el doble si encerta parell o senar (parell correspon al 38, senar al 37)

obtenirContinuar

```
public static boolean obtenirContinuar()
```

Pregunta al jugador si vol continuar jugant

Returns:

true si vol continuar, false en cas contrari