*Realizar un juego de ruleta utilizando vectores unidimensionales. El lanzamiento de la ruleta da como resultado un número entre 0 y 36 (ambos incluidos). El jugador debe apostar una cantidad ingresada por teclado y puede realizar alguna de las siguientes apuestas (se deben presentar opciones de apuesta):*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Opción* | *Apuesta* | *Se juega a* | *Premio* |
| *1* | ***Rojo/Negro*** | Se apuesta al color de número ganador, si será rojo o negro. Con esta apuesta se está jugando a **18 números** ya que en la ruleta hay 18 números rojos y 18 números negros. | *2x1* |
| *2* | ***Par/Impar*** | Se apuesta a si el número donde cae la bola será par o impar. Con esta apuesta se está jugando a **18 números**, bien a los 18 números pares o los 18 números impares que están en la ruleta. | *2x1* |
| *3* | ***Pleno*** | Se trata de apostar **a un solo número**. | *35x1* |



**Ejemplo:**

1. Apuesta opción 1
2. Elige color (rojo/negro)
3. Apuesta opción 2
4. Elige par/impar.
5. Apuesta opción 3 (Pleno)
6. Ingresa número a apostar.

Usted debe presentar el resultado del lanzamiento, por ejemplo **rojo 33**, el importe apostado y la ganancia en caso de que la haya.

Para generar los valores al azar (numero entre 0 y 36) utilice las siguientes declaraciones y funciones:

std::random\_device randomDevice;

**unsigned** seed = randomDevice();

std::default\_random\_engine engine(seed);

std::uniform\_int\_distribution<**unsigned** **int**> randomInt(0, 36);

**unsigned** **int** **lanzar\_ruleta**() // llamamos a esta función para generar random.

{

**return**(randomInt(engine));

}