

ỨNG DỤNG - GAME JACKPOT ĐƠN GIẢN

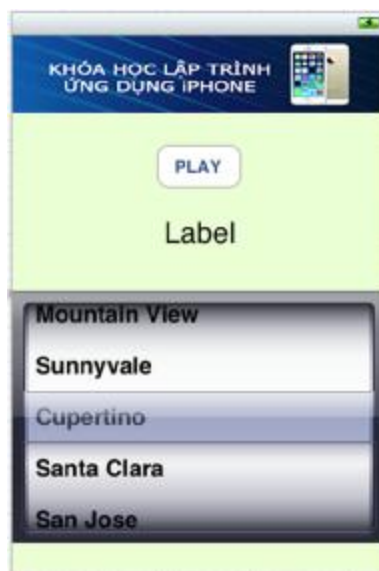
Yêu cầu: Tạo ra được 1 game ứng dụng game Jackpot đơn giản.

1. Thiết kế giao diện

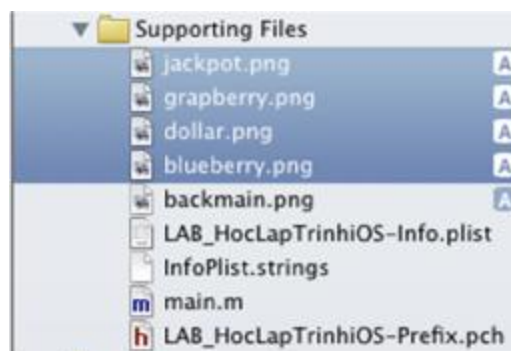
- Mô tả ứng dụng: Chúng ta sẽ tạo ra một game Jackpot đơn giản. Jackpot là một game thường được thấy ở các sòng bài. Dưới đây là 1 hình ví dụ về game Jackpot:



- Ta tạo giao diện như sau:



- Sau đó ta thêm vào folder **Supporting Files** 4 tấm hình nhỏ bất kỳ như sau:



2. Khai Báo

- Ta khai báo các UI trong file .h:



3. Viết code xử lý

- Ta qua file .m, viết code vào hàm **ViewDidLoad** và các hàm vừa tạo như sau:

```
NSMutableArray *mang1;  
NSMutableArray *mang2;  
NSMutableArray *mang3;  
- (void)viewDidLoad  
{  
    [super viewDidLoad];  
    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.  
    mang1 = [[NSMutableArray alloc] initWithObjects:@"jackpot.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png",  
    @"dollar.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png", @"blueberry.png", @"grapberry.png",  
    @"dollar.png", @"grapberry.png", @"blueberry.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png",  
    @"blueberry.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png", nil];  
    mang2 = [[NSMutableArray alloc] initWithObjects:@"jackpot.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png",  
    @"dollar.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png", @"blueberry.png", @"grapberry.png",  
    @"dollar.png", @"grapberry.png", @"blueberry.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png",  
    @"blueberry.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png", nil];  
    mang3 = [[NSMutableArray alloc] initWithObjects:@"jackpot.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png",  
    @"dollar.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png", @"blueberry.png", @"grapberry.png",  
    @"dollar.png", @"grapberry.png", @"blueberry.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png",  
    @"blueberry.png", @"grapberry.png", @"dollar.png", @"blueberry.png", nil];  
    myPicker.delegate = self;  
}
```

- Ta có thể cho mảng tùy ý về các phần tử để việc chơi jackpot thú vị hơn.
- Sau đó, ta thêm vào 1 số hàm dưới đây:

```

-(NSInteger)numberOfComponentsInPickerView:(UIPickerView *)pickerView
{
    return 3; //trả về số cột trong Picker View
}

-(NSInteger)pickerView:(UIPickerView *)pickerView numberOfRowsInComponent:(NSInteger)component
{
    if(component == 0){ //gán số dòng trong từng component của Picker View tương ứng với các mảng
        return [mang1 count];
    } else if(component == 1){
        return [mang2 count];
    } else if(component == 2){
        return [mang3 count];
    }
    return 0;
}

-(void)pickerView:(UIPickerView *)pickerView didSelectRow:(NSInteger)row inComponent:(NSInteger)component
{
    int chọn = [myPicker selectedRowInComponent:0];
}

-(UIView *)pickerView:(UIPickerView *)pickerView viewForRow:(NSInteger)row forComponent:(NSInteger)component
reusingView:(UIView *)view
{
    //gán hình ảnh vào Picker View theo tên có ở trong mảng
    NSString *imgName = [mang1 objectAtIndex:row];
    UIImage *img = [UIImage imageNamed:imgName];
    UIImageView *temp = [[UIImageView alloc] initWithImage:img];
    temp.frame = CGRectMake(0,0,50,50); //chỉnh lại độ dài và rộng cho bức hình là 50 - 50
    return temp;
}

```

- Cuối cùng ta xử lý sự kiện **play**:

```

- (IBAction)play:(id)sender {
    int rd1 = arc4random()%[mang1 count];
    int rd2 = arc4random()%[mang2 count];
    int rd3 = arc4random()%[mang3 count];

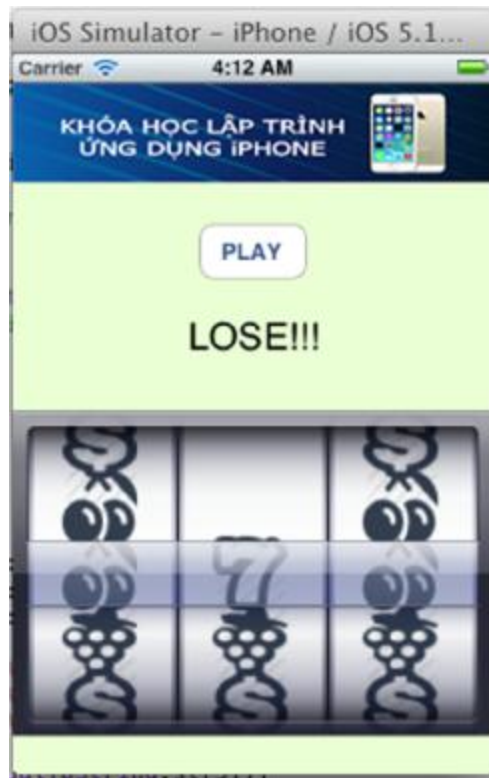
    [myPicker selectRow:rd1 inComponent:0 animated:YES]; // tạo nên hiệu ứng chạy của Picker View
    [myPicker selectRow:rd2 inComponent:1 animated:YES];
    [myPicker selectRow:rd3 inComponent:2 animated:YES];

    NSString *str1 = [NSString stringWithFormat:@"%d", [mang1 objectAtIndex:rd1]];
    NSString *str2 = [NSString stringWithFormat:@"%d", [mang1 objectAtIndex:rd2]];
    NSString *str3 = [NSString stringWithFormat:@"%d", [mang1 objectAtIndex:rd3]];

    if ( [str1 isEqualToString:str2] && [str2 isEqualToString:str3]){
        lblThongbao.text = @"WIN!!!";
    }
    else {
        lblThongbao.text = @"LOSE!!!";
    }
}

```

- Sau đó ta tiến hành chạy thử và kiểm tra lại kết quả sau khi kéo slider như bên dưới:



4. Bài tập

- Hãy thử phát triển game jackpot trên ra như sau:

