Palma Casino

# Alapterv

* Adatbázis + formos app
* Adatbázis: felhasználó név, ps, teljes neve, hozzá tartozó Palma-Kredit
* Leaderboard kredit szerint
* Belépés: felh + jelszo
* Menü – paint
* OLDAL AHONNAN LETÖLTÖK MAJD MINDEN ICONT stb: <https://www.flaticon.com/>
* pénz: https://www.flaticon.com/free-icon/palm\_3309209?term=palm%20leaf&page=1&position=51&page=1&position=51&related\_id=3309209&origin=search

# Játékok

### Lottó (nyereménynek még utána kell járni)

* 5
* 6
* 7

### Kártya

* blackjack
* 2 lapos póker
* nagyobb mint a másiknak – x random lap
* kövi lap – tét duplázódik ha jó

### Kocka

* kockapóker
* nagyobb mint a másiknak – nyer
* #7-re kell kijönni / 11-re kell kijönni

### Rulett

* random szín szám
* kell hozzá dictionary, randomadik választása, tétek szorzása valószínűség szerint
* nem dict hanem osztály mert abban lehet propokat adni ami miatt egyszerubb a feltetelkezeles

# Lottók

## 5

* 90/5, 2-től fizet
* nem kell osztály
* állandó lista 1-90-ig
* sorsol metódus:
  + sorsoltak tömböt adja vissza
  + 5 véletlenszerű elemet választ ki a listából
* tipp metódus:
  + tippeltek tömböt adja vissza
  + addig kér be számot, amíg 5 egymástól különbözőt nem kap
* vizsgál metódus
  + int visszatérési érték
  + egymásba ágyazott ciklusok
  + for – sorsoltak + for – tippeltek
  + minden egyezés esetén találat++;
  + ciklusok után találat átadása
* kifizet metódus
  + switch – case szerkezet
  + találatok után ad vissza pénzt (még egyelőre nem tudom mennyit)
* törlés metódus
  + sorsoltak tömb kiürítése (Clear())
  + tippeltek tömb kiürítése
  + találat nullázása
* játék metódus
  + törlés metódus
  + tét bekérése (szerintem fix tét de egyelőre még nem tudom, az is lehet hogy metódusba szervezem, és minden játéknál más lesz)
  + sorsol metódus
  + tipp metódus
  + vizsgál metódus
  + kifizet metódus

## 6

Eltérések:

* 45/6, 2-től fizet
* lista 45 hosszú
* sorsol
  + 6-t választ
* tipp
  + 6-t kér
* kifizet
  + még nem tudom

## 7

Eltérések:

* 35/7, 4-től fizet
* lista 35 hosszú
* sorsol
  + 7-t választ
* tipp
  + 7-t kér
* kifizet
  + még nem tudom

## Kártyajátékok

### Blackjack

### Kétlapos póker

### Kétesély

* Játék lényege, eltalálni a következő lap színét
* Amíg sikerül eltalálni, addig a tét duplázódik
* A játékos dönti el mikor száll ki (while)
* Dictionary próba (lehet sok az osztály)
* játék()
  + addig megy amíg a játékos játszani akar
* játszma()
  + addig megy, amíg el nem veszíti, vagy ki nem veszi a tétet
* kör()
  + adott kört szimulálja, választ a négy lap közül
* tipp()
  + játékos tippel, hogy fekete vagy piros
* Kifizet()
  + tipp\*2 a játszmaadikon

### Nagyobb mint…

* játék lényege, hogy a kártyáink értéke üsse a gép értékeit
* x lapos => 2-5

## Kocka

### Kockapóker

* meglévő átalakítása
  + osztály
    - 5 elemű kockak tömb
    - EgyDobas() => kockak tömbhosszor randomol 1-6-ig
    - Kiiras()
    - Erteke()
      * eredmeny Dict, for feltolti 1-6-ig (key), 0 (value)

foreach (var k in kockak)

{

eredmeny[k]++;

}

* + - * ez növeli a kockak tömb értékei alapján a valuekat

### Nagyobb mint…

* x=>játékos választ, nagyobbnak kell lennie

## Kiegészítés

* this.Despose();
* GC.Collect();