

Dec 12, 13 15:00

09-TODO-roulette.m

Page 1/1

```
% TODO
%
% Scrivere un programma per simulare il gioco della roulette.
%
% La roulette possiede 38 numeri (da 1 a 36, lo zero e il doppiozero).
%
% 0 (zero) e 00 (doppiozero) non sono ne pari ne dispari (vince il banco).
%
% Inizialmente, banco e giocatori possiedono 5000 euro ciascuno.
%
% 1) assumere che ad ogni giocata il giocatore 1 punti 5 euro su pari o dispari
% con stessa probabilità. Se vince ottiene 2 volte la posta, se perde il banco
% incassa il valore giocato.
%
% 2) aggiungere un secondo giocatore che punta 1 euro sul 15 (se esce 15 vince 3
6
% volte la posta)
%
% 3) aggiungere un terzo giocatore che usa la seguente strategia: egli punta
% sempre sul pari e inizialmente punta un euro. Se vince ricomincia a puntare un
% euro sempre sul pari se perde raddoppia la puntata sempre sul pari, se non ha
% abbastanza soldi punta tutto quello che possiede.
%
% Mostrare in un plot l'ammontare del banco e dei soldi a disposizione di ogni
% giocatore all'aumentare delle giocate, fino a che o il giocatore perde o il
% casin  viene sbancato.
%
```