Politechnika Śląska

Wydział Matematyk Stosowanej

Kierunek Informatyka

Gliwice, 25.01.2020

Programowanie I

**projekt zaliczeniowy**

**"*KASYNO Z 3 mini grami*"**

**Jakub Pal gr4. lab. 8**

**1. Opis projektu.**

*Próba odzwiercieslenia 3 popularnych gier hazardowych (w pseudo kasynie)*

*1) Jedno reki bandyta ~maszyna hazardowa dobierająca losowe konfiguracje różnych symboli ( w programie liczb).Im wyższa stawka, tym większy mnożnik lub więcej punktowanych linii.*

*2)Ruletka~Po obstawieniu stołu przez graczy krupier wprawia w ruch obrotowy koło rulety, a w przeciwnym kierunku rzuca kulką, po czym po kilkunastu obrotach kulka wpada do przedziału oznaczonego wybranym numerem. Numer nie jest znany grającym do momentu, w którym kulka się na nim zatrzyma.*

*3) LOTTO~ loteria w które obstawia sie liczby i liczy sie na nikła wygraną, gra toczy sie o dużą stawkę.*

**2. Wymagania**

**1)Proste menu (do wyboru minigierki).**

**2) wstęp do rogrywki by zapoznać sie z grą ( słowny samouczek).**

**3) 3 funkcjonalne mini gierki.**

**4) Usuwanie z pola konsoli napisów etc.**

**5) proste mechanizmy losujące**

**6) System nagrody i kary ( pienieżnej) za wygrana i przegrana.**

**7) Banalny sposób zarabiania (powrót do gry, by moc dalej grac)**

**3. Przebieg realizacji**

**Wykonana zadania:**

**6 funkcji,: 1 main(),2 menu(),3Ruletka(),4Praca(),5JednoRekiBandyta(),6Lotto()**

**1 funkcja odpowiada za słowny samouczek oraz pobranie nazwy gracza, i wywoływanie reszty.**

**2funkcja odpoweiadajaca za proste menu (poruszanie sie po programie).**

**3funkcja Ruletka posiada proste algorytmy na losowanie,korzystając z funkcji rand() zakład mnozy sie w zaleznosci od wygranej, mini gierka posiada dwa tryby kolory oraz postawienie na liczbe.**

**4funckja pozwalajaca na powrot do gry po przez zarobek.**

**5funkcja gierka losujaca 3 liczby mozlwiosc wygranej w zaleznosci od wylosowanych liczb korzystanie z rand, srand oraz prostych warunkow.**

**6funckja mini gierka losujaca do tablicy 6 znakow po przez zakład za kazda liczbe mozna wygrac 1000 $.**

**biblioteki:**

**-) Biblioteka Windows.h - Używam do zmiany kolorów**

**-) Biblioteka conio. h nie jest zbyt duża. Zawiera funkcje getch która czeka na wciśnięcie klawisza i po wciśnięciu zwraca numer ASCII przycisku.**

**-) Biblioteka time.h - Jeśli chcemy odczytać aktualny czas na swoim komputerze, policzyć różnicę czasu lub skorzystać z innych operacji związanych z czasem musimy skorzystać w tym celu z biblioteki time. h** srand(time(NULL)) Funkcje obsługi czasu.

**-) Biblioteka cstdlib zawiera funkcje ogólne takie jak konwersje, alokacja pamięci czy funkcje matematyczne. (exit), Najbardziej podstawowe funkcje.**

**Biblioteka stdio.h Standard Input/Output, czyli standardowe wejście-wyjście. getchar()**

**HANDLE hOut - uchwyt na wyjście konsoli. Taki uchwyt jest podawany jako parametr do windowsowych funkcji odpowiedzialne za kolory.**

*pliki:*

*kasyno.cpp - kod zwiazany z gra.*

*Nagłówek.h- dla przejrzystości pliku.*

**4. Instrukcja użytkownika**

*Użytkownik zapoznaje sie z teoria na początku programu (z opisem mini gier oraz z funkcjonalnością) podaje swoja nazwe oraz zapoznaje sie z stanem gry. Gracz poznaje poszczególne gry po przez ich opisy grając w nie zarabai pieniądze lub je traci w ostateczności idze dorobić w Praca().*

**5. Podsumowanie i wnioski.**

*Projekt został zrealizowny na 100% założeń, największe problemy były z funkcjonalnością menu() i jego powrotami oraz wywoływaniami, cały projekt został w 98% napisany odręcznie jedyna rzecz zaczerpnięta z internetu (to kolory ponieważ nie spotkałem sie z tym wcześniej). Jestem dumny ,że zaczynając od zera w październiku potrafie już sam zrobić prosty lecz ciekawy program który pozwala na chwile zabawy. Jeżeli chciałbym coś ulepszać w programie to system zarabiania.*