T1 Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Alexander Auch

Programmentwurf ON23A Gruppe 1

Roulette

**Gruppenmitglieder**

Tobias Wawak (7806387)

Jonas Bauer (2168965)

Julian Köhnlein (7561542)Ein Bild, das Text, Schrift, Logo, Grafiken enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Pia Kühnle (9395955)

Elia Küstner (2018795)

Inhaltsangabe

1. **Spielidee**
   1. historischer Kontext
   2. Spielerkonto
   3. Setzmöglichkeiten und Gewinnchancen
   4. erneutes Spielen
   5. optische Drehen des Rads auf der Konsole
2. **Initialisierung der Klasse Roulette**
   1. Variablen
   2. Arrays
   3. Hashmaps
3. **Methoden** 
   1. allgemeine Informationen
   2. main ()
   3. kontoAufladen ()
   4. kontostandAusgeben ()
   5. roulette ()
   6. geldSetzen ()
   7. pruefeKontostand ()
   8. pruefeEingabeKontostand ()
   9. eingabeKorrekt ()
   10. spielZahl ()
   11. spielFarbe ()

**1. Spielidee**

**1.1 Einleitung (historischer Kontext)**

Das Roulette-Glücksspiel hatte seinen Ursprung in Frankreich im 18. Jahrhundert in Paris. Der Name “Roulette” ist französisch und bedeutet “kleines Rad”. Das Spiel verbreitete sich schnell in ganz Europa und erlangte anschließend im 19. Jahrhundert auch Popularität in den USA, wodurch viele neue Varianten des Spiels entstanden. Roulette ist bis heute ein sehr populäres Spiel in der Gesellschaft weltweit.

**1.2 Spielprinzip**

Das Herzstück des Roulettes ist das rotierende Rad, das in nummerierte und farbige Taschen unterteilt ist. Die Nummerierungen reichen von 0 bis 36. Die Felder sind nach einem komplexen System angeordnet, das gewährleisten soll, dass die Chancen, auf die gewettet werden kann, möglichst gleichmäßig angeordnet sind. Auf dem Roulette Board sind die Felder abwechselnd in rot und schwarz gefärbt, eine Ausnahme bietet hier das Feld 0, welches in den meisten Roulette-Varianten grün gefärbt ist.

Das Spiel beginnt mit einer Phase des Wettens, in der der Spieler Geldbeträge auf mögliche Spielausgänge setzt. Im physischen Casino setzt der Spieler bei diesem Vorgang Chips auf ein sogenanntes Roulette Tableau (Abbildung 1). Hier gibt es viele Möglichkeiten, auf die der Spieler setzen kann, die je nach Version des Spiels variieren. Aufgrund der Komplexität von Roulette haben wir uns bei der Spiel-Implementierung auf die beiden Möglichkeiten des Setzens auf einzelne Zahlen und Farben beschränkt. Bei der Umsetzung des Spiels haben wir zudem darauf Wert gelegt, das Drehen des Rads visuell in der Konsole aufzugreifen.

Ein Bild, das Text, Spiele, Hallensportarten, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Tabelle: Setzmöglichkeiten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Setzmöglichkeiten | Gewinnwahrscheinlichkeit | Gewinn |
| **Farben (Rot / Schwarz / Grün)** | | |
| Rot / Schwarz | 48,6% | 1:1 |
| Grün | 2,7% | 35:1 |
| **einzelne Zahlen** | | |
| Zahl | 2,7% | 35:1 |

Ein Bild, das Transport, Rad, Roulette, Im Haus enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Nachdem die Spieler ihre Beträge gesetzt haben, wird das Rad (Abbildung 2) vom Croupier in Rotation versetzt und eine kleine gegen die Laufrichtung geworfen. Das Feld, auf dem die Kugel zum Stoppen kommt, bestimmt über die Gewinne und Verluste der einzelnen Spieler. Die Gewinne werden anschließend ausgezahlt.

Durch die vielen Wettmöglichkeiten können die Wetten je nach Risikobereitschaft und Budget angepasst werden. Durch das einfache Spielkonzept eignet sich Roulette gleichermaßen für Anfänger und erfahrene Spieler. Durch sein charakteristisches Rad und die Spannung bei jedem Spin hat es seinen festen Platz in der Welt der Glücksspiele.

**2. Initialisierung der Klasse Roulette**

**2.1 Variable**

Zuallererst wird in der Klasse Roulette eine Boolean Variable mit dem Namen “spielen” initialisiert und mit dem Wert true gefüllt. Diese Variable sagt aus, ob das Spiel gerade läuft oder nicht.

**2.2 Arrays**

In der Klasse werden die drei Arrays rot, Spiel und Farben definiert. Das Array rot wird mit den Zahlen gefüllt, die auf einem Roulette-Board rot gefärbt sind. Das Spiel Array enthält die Werte Zahl und Farbe, was später bei der Auswahl der Wette zum Einsatz kommt. Im Array Farben sind die drei Farben gespeichert, die auf einem Roulette-Board vertreten sind, also grün, schwarz und rot.

**2.3 Hashmaps**

In der Roulette Klasse werden zwei Hashmaps definiert, die Hashmaps Wheel und FarbPunkte. In Farbpunkte wird jeder Farbe ein Farbpunkt zugeordnet, was später bei der Darstellung des Roulette Rads benötigt wird. Die Hashmap Wheel ordnet jeder Zahl, die sich auf dem Roulette Rad befindet, einen Farbpunkt in der richtigen Farbe zu.

**3. Methoden**

**3.1 allgemeine Informationen**

Um Redundanzen im Code möglichst zu vermeiden, haben wir Bestandteile / Elemente des Codes, die sich häufig wiederholen, in Methoden ausgelagert. Das Beheben von Bugs, die Verständlichkeit des Codes für die anderen Teammitgliedern und die Länge des Codes profitieren von dieser ergriffenen Maßnahme.

**3.2 main ()**

Die main-Methode hat die Signatur **public static void main(String[] args) throws InterruptedException.** Diese Methode begrüßt zuallererst den Spieler mit einer Willkommensnachricht auf der Konsole und ruft danach die Methode **kontoAufladen()** auf und lässt sich von dieser einen Wert für die vorher definierte Integer Variable “konto” geben. Im Anschluss wird die Methode **kontostandAusgeben()** aktiviert und der die Variable “konto” samt vorher definierten Kontostand mitgeliefert. Nachdem auch diese abgeschlossen ist, wird die Methode **roulette()** aktiviert. Diese Methoden befinden sich in einem Try-Catch-Block, hiermit wird bewirkt, dass bei Fehlern im Programm folgende Fehlermeldung auf der Konsole ausgegeben wird “Es gab einen Fehler. bitte Spiel neustarten!”.

**3.3 kontoAufladen ()**

Die Methode hat die Signatur **public static int kontoAufladen(Scanner scanner)** und umfasst den Vorgang der Aufladung des Kontos. Der Spieler wird durch den Satz “Wie viel möchten Sie aufladen? (1-1000€ möglich)” dazu aufgefordert, seinen gewünschten Wert in die Konsole einzugeben. Die darauf folgende Eingabe des Spielers wird per Scanner erfasst und in der Integer Variable “eingabe” gespeichert. In der Bedingung einer While Schleife wird die Methode **pruefeEingabeKontostand()** aufgerufen, in der überprüft wird, ob die Eingabe gültig ist. Solange diese Methode “false” zurückliefert, wird dem Spieler folgender Satz auf der Konsole ausgegeben “Bitte einen Betrag zwischen 1€ und 1000€ eingeben:” und der Aufladeprozess startet von neuem. Wenn die Eingabe erfolgreich ist, gibt die Methode pruefeEingabeKontostand() “true” zurück womit die While-Schleifenbedingung nicht mehr erfüllt ist und diese damit beendet wird. Mit dem return der Variable “eingabe” ist diese Methode beendet.

**3.4 kontostandAusgeben ()**

Die Methode hat die Signatur **private static void kontostandAusgeben(int konto)** und dient dazu, den Kontostand durch System.out.println() auf die Konsole zu schreiben. Durch die if-else-Anweisung wird hierbei der Kontostand bei positivem Kontostand in grün und bei negativem Kontostand in rot auf die Konsole geschrieben.

**3.5 roulette ()**

Die Methode hat die Signatur **public static void roulette (int konto, Scanner scanner) throws InterruptedException.** Die Methode dient dazu, den Spielablauf zu regeln und das mehrfache Spielen zu ermöglichen. Der Spieler spielt so lange Roulette, wie der Wert von spielen true ist und damit die Bedingung der while-Schleife erfüllt ist. Der anfangs deklarierte Wert von spielen entspricht true, sodass automatisch eine Runde Roulette gestartet wird. Am Ende einer jeden Methode kann der Wert von spielen durch die Methode neuesSpiel() durch die Eingabe von Nein bzw. N auf false geändert werden, was das Spielen einer weiteren Runde Roulette verhindert.

Eine Runde Roulette läuft folgendermaßen ab:

Der Spieler wird aufgefordert einzugeben, ob er auf eine Farbe oder eine Zahl setzen möchte. Seine Antwort wird anschließend vom Scanner erfasst und durch die Methode eingabeKorrekt() auf Gültigkeit geprüft. Solange die Eingabe nicht gültig ist, wird der Spieler durch die while Schleife immer wieder zur erneuten Eingabe aufgefordert. Sobald die Eingabe korrekt ist, prüfen if-Bedingungen, ob es sich bei der Eingabe um Zahl oder um Farbe handelt. Hierbei ist die Groß- und Kleinschreibung aufgrund von IgnoreCase egal. Wurde von dem Spieler Farbe eingegeben, wird die Methode spielFarbe() aufgerufen und durchlaufen. Wurde von dem Spieler Zahl eingegeben, wird die Methode spielZahl aufgerufen und durchlaufen.

Im Anschluss an die Spielrunde wird dem Spieler sein neuer Kontostand ausgegeben und der Spieler dazu aufgefordert, anzugeben, ob er erneut spielen möchte oder nicht. Anschließend wird der eingegebene Wert in der Variable erneutSpielen gespeichert und durch die Methode neuesSpiel() auf Gültigkeit geprüft. Solange diese Methode den Wert false zurückliefert, wird der Spieler über die fehlerhafte Eingabe informiert und zu einer neuen Angabe aufgefordert.

Wenn der Spieler sich für nein entschieden hat, wird der Wert von spielen durch die Methode neues Spiel () der Wert der Variable spielen auf false geändert, wodurch die Bedingung der while Schleife nicht mehr erfüllt ist und keine neue Spielrunde gestartet wird. Stattdessen wird die while Schleife verlassen und dem Spieler ein letztes Mal sein Kontostand ausgegeben und mit der Nachricht “Danke fürs Spielen!” verabschiedet.

**3.6 geldSetzen()**

Die Methode hat die Signatur **private static int geldSetzen(Scanner scanner, int konto)** und dient dazu den Geldeinsatz des Spielers zu steuern. Durch einen Satz auf der Konsole wird der er dazu auifgefordert den Betrag den er setzen möchte anzugeben. Dieser Betrag wird via Scanner erfasst und in der Integer Variable “einsatz” festgehalten. In der Bedingung einer While Schleife wird anhand der Methode **pruefeKontostand()** überprüft ob die Eingabe gültig war. Für ungültige Eingaben wird die Nachricht ‘“Konto überzogen! Bitte kleineren Betrag angeben!” auf der Konsole ausgegeben. Wenn die Eingabe gültig ist, wird diese Methode beendet und die Variable “einsatz” per return zurückgeliefert.

**3.7 pruefeKontostand ()**

Die Methode hat die Signatur **public static boolean pruefeKontostand(int konto, int einsatz)** und prüft ob der Spieler sich den gewählten Einsatz leisten kann oder ob dieser seinen Kontostand übersteigt.

**3.8 pruefeEingabeKontostand()**

Die Methode hat die Signatur **public static boolean pruefeEingabeKontostand(int eingabe)** und dient zur Überprüfung der Eingabe des Spielers in der Methode kontoAufladen(). Die Methode setzt sich aus einer kurzen if-else-Anweisung zusammen die für einen Wert zwischen 1 und 1000 “true” und für alle Werte außerhalb dieses Zahlenbereiches “false” an die Methode kontoAufladen() zurückliefert.

**3.9 eingabeKorrekt ()**

Die Methode hat die Signatur public static boolean **public static boolean eingabeKorrekt(String eingabe, String[] ergebnis)** und dient zur Überprüfung der Eingabe die der Spieler beim Platzieren einer Wette tätigt. Anhand einer for-Schleife wird die Eingabe des Spielers mit einem Array, das mögliche gültige Eingaben umfasst, verglichen. Ist der Vergleich erfolgreich gibt die Methode den Wert true zurück, ist dies nicht der Fall gibt sie false zurück.

**3.10 spielZahl ()**

Die Methode hat die Signatur **private static int spielZahl(Scanner scanner, int konto, Random rand) throws InterruptedException** und umfasst den Vorgang eines Spiels, bei dem auf eine Zahl gewettet wurde. Der Spieler wird aufgefordert, eine Zahl zwischen 0 und 36 einzugeben, die anschließend von dem Scanner erfasst wird und in der Variable eingabe gespeichert wird. Anschließend wird durch eine if-Bedingung geprüft, ob sich die Eingabe im gültigen Bereich von 0 bis 36 befindet. Trifft dies nicht zu, so greift das else ein und fordert den Spieler zu einer erneuten Eingabe auf.

Ist die Eingabe jedoch gültig, so kann der Spieler seinen Einsatz, welcher in der Variable einsatz gespeichert wird, über die Methode geldSetzen () festlegen. Der Einsatz wird anschließend vom Kontostand des Spielers subtrahiert.

Daraufhin wird die Methode drehen () aufgerufen, wodurch das Drehen des Rads visuell nachgeahmt wird. Dann wird die Gewinnerzahl per Zufall generiert und in der Variable ergebnis gespeichert.

Die Methode kugelAuf(ergebnis) wird aufgerufen, wodurch dem Spieler die Gewinnzahl in einer Nachricht in der jeweils korrekten Farbe auf der Konsole ausgegeben wird.

Anhand von einer if-else-Bedingung wird überprüft, ob die gesetzte Zahl mit der Gewinnerzahl übereinstimmt. Ist dies der Fall, wird die Methode gewonnen() aufgerufen, wodurch dem Spieler der Gewinn auf der Konsole mitgeteilt wird und der Gewinn auf das Spielerkonto aufgerechnet wird.

Ist dies nicht der Fall, wird dem Spieler seine Niederlage durch den Aufruf der Methode verloren () mitgeteilt.

Die Variable konto wird von der Methode zurückgeliefert, sodass der Kontostand bei erneutem Spielen oder Aufgeben aktuell ist.

**3.11 spielFarbe ()**

Die Methode hat die Signatur **private static int spielFarbe(Scanner scanner, int konto, Random rand) throws InterruptedException** und umfasst den Vorgang eines Spiels, bei dem auf eine Farbe gewettet wurde. Der Spieler wird dazu aufgefordert, die Farbe einzugeben, auf die er setzen möchte. Die Eingabe wird anschließend von dem Scanner eingelesen und durch die while-Schleife kontrolliert. Hierzu wird eingabeKorrekt () in der Bedingung der while-Schleife aufgerufen. Solange die Eingabe nicht den Anforderungen entspricht, weil die Methode eingabeKorrekt () nicht den Wert true zurückgibt, wird der Spieler durch die while-Schleife zu einer erneuten Eingabe einer Farbe aufgefordert.

Ist die Eingabe jedoch gültig, so kann der Spieler seinen Einsatz, welcher in der Variable einsatz gespeichert wird, über die Methode geldSetzen () festlegen. Der Einsatz wird anschließend vom Kontostand des Spielers subtrahiert.

Anschließend wird eine startPosition zwischen 0 und 36 und ein rollCount zwischen 20 und 29 per Zufallgenerierung festgelegt. Durch die beiden zufallsgenerierten Werte wird in der Variable winningNumber die Gewinnzahl ermittelt. In der Variable winningColour wird mithilfe der winning Number der zugehörige Farbpunkt aus der Hashmap wheel gespeichert.

Auf der Konsole wird nun das visuelle Drehen des Rads durch die Methode ausgabeFarben dargestellt.

Sofern die eingegebene Farbe grün ist und die Farbe Grün auch der winningColour entspricht, wird die Methode gewonnen ausgelöst und ein Multiplikator von 36 für diese Methode festgelegt.

Sollte dies nicht der Fall sein, ob die eingegebene Farbe der winningColour entspricht. Trifft dies zu, so wird die Methode gewonnen mit einem Multiplikator von 2 aufgerufen.

Sind beide if-Bedingungen ohne Erfolg, so hat der Spieler nicht gewonnen und die Methode verloren () wird aufgerufen. Die Variable konto wird von der Methode zurückgeliefert, sodass der Kontostand bei erneutem Spielen oder Aufgeben aktuell ist.