Su Casino

Su casino är ett olinekasino för att mäta spelbeteend och består av tre speltyper; roulett, enarmad bandit och ett enklare kortdragningspel.

Flödet för en spelare:

1. Spelaren startar på MTurk
2. Startsida (StartPage.aspx): Spelaren får information och svarar på frågor.
3. Startsida (StartPage.aspx): Spelaren får en start- kreditsumma
4. En spelomgång/betingelse slumpas fram.
5. Spelaren spelar det första spelet i spelomgången som repeteras tills värdet för antal trails hämtat från designmatrisen har uppnåtts.
6. Spelaren spelar nästa spel som är listat i spelomgången och som repeteras tills värdet för antal trails från designmatrisen har uppnåtts. Detta repeteras tills spellistan är i spelomgången är slutförd.
7. Avslut (EndPage.aspx): Spelaren får avslutande information

Spelets logik baseras på informationen från designmatris i databasen kallad dbo.Matris.

Förklaring av Designmatrisen

prop\_n - procentsats för slumpning av spelomgång/betingelse  
condition - Namnet av spelomgången ( exempelvis one.one, one.two, two.one)  
seq - Ordningen av spelen som ska spelas i spelomgången/betingelsen  
trials - Antal gånger som spelet ska köras  
name - Namnet på spelet som ska köras  
saldo - Start kredit för spelomgången/betingelsen.  
perc\_S0 - Tema för rouletten. Denna används inte i koden för spellogiken  
perc\_S1 - Tema 1, har värde 1 i koden och använder themeRed.css   
S1\_variant - Temavarianter av Tema 1, har värden A, B eller C annars tomt. A är tema 1, B har värde 5 i koden och themeRedB.css används, C har värde 6 i koden och themeRedC.css används  
  
perc\_S2 - Tema 2, har värde 2 i koden och använder themeBlue.css  
perc\_S3 - Tema 3, har värde 3 i koden och använder themeGold.css  
perc\_S4 - Tema 4, har värde 4 i koden och använder themeBlue.css  
bet\_R1 - Insats för höger kort / röd knapp  
bet\_R2 - Insats för vänster kort / svart knapp  
bet\_R3 - Insats för övre kort  
bet\_B4 - Insats för undre kort   
if\_R1 - Används för att bestämma vinstchans för bet\_R1  
if\_R2 - Används för att bestämma vinstchans för bet\_R2  
if\_R3 - Används för att bestämma vinstchans för bet\_R3  
if\_R4 - Används för att bestämma vinstchans för bet\_R4  
prob\_O1 - Procentsats för vinstchans där if\_R1 – if\_R4 eller ifS1win – ifS4win har värde O1  
prob\_O2 - Procentsats för vinstchans där if\_R1 – if\_R4 eller ifS1win – ifS4win har värde O2  
win\_O1 - Vinst värde för O1  
win\_O2 - Vinst värde för O2  
ifS1win - Används för beräkning av vinstchans om perc\_S1 slumpats fram (slot machine).   
ifS2win - Används för beräkning av vinstchans om perc\_S2 slumpats fram (slot machine).   
ifS3win - Används för beräkning av vinstchans om perc\_S3 slumpats fram (slot machine).   
ifS4win - Används för beräkning av vinstchans om perc\_S4 slumpats fram (slot machine).   
ifS1probX - Används för beräkning av vinstchans om perc\_S1 slumpats fram. Har värde 1 eller 0.  
ifS2probX - Används för beräkning av vinstchans om perc\_S2 slumpats fram. Har värde 1 eller 0.   
hide - Vid Yes ska kreditsumman döljas för spelaren   
freeze\_win - Vinsten läggs ej på inspelad kreditsumma

Roulette

* Roulette.aspx
* Eget tema, perc\_S0, men temat är hårdkodat och perc\_S0 används inte från databasen.
* Insatsen hämtas från Bet\_R1
* Vinst hämtas från Win\_O1
* Vinstchans prob\_O1, är hårdkodad till 50%

Instrumental\_acq

* CardDraw.aspx
* Inget tema, 0 eller null värde i koden sätter noTheme.css som tema
* Insatsen hämtas från Bet\_R1 för vänstra kortet och Bet\_R2 för högra kortet
* Vinst styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1 respektive Win\_O2
* Vinstchans styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1

Instrumental\_acq2

* CardDraw2.aspx
* Inget tema, 0 eller null värde i koden sätter noTheme.css som tema
* Insatsen hämtas från Bet\_R3 för vänstra kortet och Bet\_R4 för högra kortet
* Vinst styrs av vad som står i if\_R3 respektive if\_R4 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1 respektive Win\_O2
* Vinstchans styrs av vad som står i if\_R3 respektive if\_R4 (O1 eller O2) som är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1

DET\_experimental

* CardDraw.aspx
* Teman slumpas fram baserat på procentsatser i perc\_S1 - perc\_S4.
* Insatsen hämtas från Bet\_R1 för vänstra kortet och Bet\_R2 för högra kortet
* Vinst styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1 respektive Win\_O2.
* Vinstchans styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1.

DET\_control

* CardDraw.aspx
* Teman slumpas fram baserat på procentsatser i perc\_S1 - perc\_S4.
* Insatsen hämtas från Bet\_R1 för vänstra kortet och Bet\_R2 för högra kortet
* Vinst styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1 respektive Win\_O2
* Vinstchans styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1**. Om tema perc\_S1 eller perc\_S2 slumpats fram gångras vinstchansen med värden från ifS1probX respektive ifS2probX.**

DET\_realworld

* CardDraw.aspx
* Teman slumpas fram baserat på procentsatser i perc\_S1 - perc\_S4.
* Insatsen hämtas från Bet\_R1 för vänstra kortet och Bet\_R2 för högra kortet
* Vinst styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1 respektive Win\_O2
* Vinstchans styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1. **Om tema perc\_S1 eller perc\_S2 slumpats fram gångras vinstchansen med värden från ifS1probX respektive ifS2probX.**
* **Vinsten plussas ej på kreditsumman utan istället visas i vinstanimationen att vinsten går till välgörenhet.**

Transfer\_test

* CardDraw.aspx
* Teman slumpas fram baserat på procentsatser i perc\_S1 - perc\_S4.
* Insatsen hämtas från Bet\_R1 för vänstra kortet och Bet\_R2 för högra kortet **men i det här spelet är insatsen alltid 0.**
* Vinst styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1 respektive Win\_O2 **men i det här spelet är vinsten alltid 0.**
* Vinstchans styrs av vad som står i if\_R1 respektive if\_R2 (O1 eller O2) som är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1
* **Kreditsumman är dolt för spelaren och ingen vinstanimation visas.**

Pavlovian\_acq

* OneArmdBandit.aspx
* Teman slumpas fram baserat på procentsatser i perc\_S1 - perc\_S4.
* Insatsen hämtas från Bet\_R1
* Vinst styrs av vad som står i if\_R1 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1
* Vinstchans styrs av vilket tema som slumpats fram, perc\_S1 - perc\_S4, som är kopplat till värdet i **ifS1win – ifS4win** (O1 eller O2) som i sin tur är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1.
* **I det här spelet vet redan logiken om det är vinst eller förlust och skickar det till frontend.**

Pavlovian\_extinct

* OneArmdBandit.aspx
* Teman slumpas fram baserat på procentsatser i perc\_S1 - perc\_S4.
* Insatsen hämtas från Bet\_R1
* Vinst styrs av vad som står i if\_R1 (O1 eller O2) som är kopplat tillWin\_O1
* Vinstchans styrs av vilket tema som slumpats fram, perc\_S1 - perc\_S4, som är kopplat till värdet i ifS1win – ifS4win(O1 eller O2) som i sin tur är kopplat tillprob\_O1 respektive prob\_O1. **Om tema perc\_S1 eller perc\_S2 slumpats fram gångras vinstchansen med värden från ifS1probX respektive ifS2probX.**
* **I det här spelet vet redan logiken om det är vinst eller förlust och skickar det till frontend.**