

**Auftrag:** **Erstellen Sie eine Slot-Machine mit 3 Bildern.**  
Folgende Themen werden darin verwendet: Schleifen, Abfragen, Events, Funktionen, Array, Math-Objekt.  
Gehen sie dabei schrittweise vor.

Folgende Funktionen werden sie benötigen:  
*math.round, math.random, getElementById().src, getElementById().innerHTML, addEventListener*

**Ressourcen** Sie finden alle Bilder in Google Drive > 133 > W02

**Sozialform:** Tandem

**Zeit:** **180 Minuten**

### Schritt1

Erstellen Sie in einer HTML5-Webseite eine Tabelle mit 3 Zellen nebeneinander und der Zellenbreite 100 und einen Button, welcher die Slotmaschine startet.

### Schritt 2

Speichern Sie die Bilder von Google Drive (slot1.png – slot6.png) im Unterordner „img“.

### Schritt 3

Zeigen Sie in jeder der drei Tabellen-Zellen ein anderes der sechs Bilder an.



### Schritt 4

Erstellen Sie ein Javascript-File mit dem Namen `slotmachine.js` und binden Sie dieses in die HTML-Seite ein.

### Schritt 5

Erstellen Sie im Javascript-File ein globales Array `bilder` mit den Pfaden zu den sechs Bildern.

### Schritt 6

Erstellen Sie eine Funktion mit dem Namen `slotMachine()` ;

### Schritt 7

Erzeugen Sie in der Funktion drei Zufallszahlen zwischen 0 und 5.

### Schritt 8

Jede Zufallszahl soll das entsprechende Bild im Array `bilder` in eines der Tabellenzellen laden.

### Schritt 9

Sie brauchen ausserdem einen Button, welcher beim Klicken die Javascript-Funktion `slotMachine()` aufruft

### Schritt 10

Erstellen Sie eine `if / else` Anweisung, welche prüft, ob alle drei Bilder gleich sind.

### Schritt 11

Geben Sie bei 3 gleichen Bildern einen Gewinntext in einem `<div>` Container aus. Gewinnen Sie nicht, soll in diesem Container der Text „Leider nicht gewonnen!“ angezeigt werden.

### Schritt 12

Sie starten mit einem Kapital von CHF 10.- .

Für jedes Spiel wird Ihnen CHF 0.20 vom Kapital abgezogen.

Für jeden Gewinn erhalten Sie CHF 5.- .

Geben Sie das aktuelle Kapital, den Gewinn / Verlust pro Spiel und die Anzahl der Spiele in einem `<div>` Container aus.

### Schritt 13

Verschönern sie die Seite mit einem Gewinnplan.

Z.B. drei Billiardkugeln geben CHF 100 .- Gewinn, drei Münzen geben CHF 50 .- Gewinn, usw...

Realisieren Sie die Gewinne im Code und geben diese im `<div>` Container aus.

### Zusatzaufgabe

Die Bilder sollen nach dem Start eine definierte Zeit, oder solange der Spiele auf den Button drückt animiert wechseln, wie bei einer echten Slotmaschine.