

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 (slot1.png - slot6.png) im Unterordner „img“.

Schritt 3

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

```

```



Schritt 4

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

```
<script src="js/slotmachine.js"></script>
```

Schritt 5

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

```
var images = ['images/slot1.png', 'images/slot2.png', ... ];
```

Schritt 6

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

```
slotMachine(){ //Ihr Code }
```

Schritt 7

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

```
var randomOne = Math.round(Math.random() * 5);
```

Schritt 8

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

```
var imageOne = document.getElementById('bild1');  
imageOne.src = images[randomOne];
```

Schritt 9

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

```
var startButton = document.getElementById('start');
if(startButton.addEventListener){
    startButton.addEventListener('click', slotMachine, false);
}
```

Schritt 10

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

```
if(randomOne == randomTwo && randomOne == randomThree){
    // drei gleiche Bilder
} else {
    // nicht drei gleiche Bilder
}
```

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.

```
var ausgabe = document.getElementById('ausgabe');
ausgabe.innerHTML = 'Sie haben Gewonnen';
```

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 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.