

## **Dokumentation für Lotto**

## Das Programmierte Lotto-Spiel bietet folgende Möglichkeiten:

- Auswahl von 6 regulären Lottozahlen auf in einem Wählbereich
- Auswahl von 1 Super-Zahl in einem separierten Wählbereich
- Berechnung der Gewinnchancen aufgrund der Angabe der auszuwertenden Lottozettel
- Neustart der Applikation
- Schliessen der Applikation
- Aufruf der Quick Help

## **Funktionen des Programms:**

- Logging durch das komplette Programm für die Nachvollziehbarkeit
- Es können nur 6 reguläre Zahlen und eine Superzahl ausgewählt werden
- Die Zahlen können aus-, oder abgewählt werden
- Textausgabe (Interaktion) mit dem User über eine Anzeige-Zeile
- Der Startbutton kann nur einmal gedrückt werden, danach erfordert das Programm einen Restart
- Die Sprache kann geändert werden (D/EN)
- Das Programm kann für allfällige Erweiterungen mit JUnit schnell erneut getestet werden

Der Code ist überwiegend selbst geschrieben, lediglich bei der Berechnung der Gewinnchance wurde mit Hilfe des Internets nach Möglichkeiten gesucht die hauptsächlich gewinnenden Nummern abzufüllen und darzustellen. Der ServiceLocator / Logger / Language wurden alle zusammen von mir selbst implementiert, aber die Vorlage dazu wurde direkt aus dem Unterricht SWE 2 genommen

## Anleitung

- 1. Im Nummernbereich sind 6 Nummern auszuwählen (mehr werden nicht zugelassen)
- 2. Im Supernummerbereich ist eine Nummer auszuwählen (mehr werden nicht zugelassen)
- 3. Start drücken
- 4. Das Resultat der Ziehung wird angezeigt
- 5. Über File >> Language kann die Sprache geändert werden (D/EN)
- 6. Sollte eine Gewinnchance ausgerechnet werden muss im Feld Lottotickets die Anzahl der gekauften Lottoscheine angegeben werden und dann auf den Button "My Chance" gedrückt werden. Es werden nun alle Durchgänge durchgerechnet und das Resultat ausgegeben mit der Gewinnchance

