

Projekt 3 — Pferdewetten

Zu Beginn des Spiels bekommt der Spieler ein Startkapital von 1000 Euro.

Es gibt 8 Pferde im Spiel. Es würde Sinn machen eine Klasse `Pferd` zu verwenden um die Informationen für die einzelnen Pferde zu speichern.

1. Joe Law
2. L. B. J.
3. Herr Washburn
4. Frl. Karen
5. Fröhlich
6. Pferd Nr. 6
7. Versteife nicht
8. Mitternacht

Jedes Pferd hat eine Stärke von 1 bis 10, die vor jedem Rennen zufällig bestimmt wird. Die Quote für das Pferd ergibt sich aus der Summe der Stärke aller Pferde geteilt durch die eigene.

```
quote = Summe Stärken / Eigene Stärke
```

Vor jedem Rennen wird der Spieler gefragt auf welches Pferd er setzen möchte und welchen Betrag. Dieser Betrag wird von ihm eingezogen.

Wenn ein Pferd läuft wird eine Zahl von 0 bis 99 zufällig ermittelt, seine Quote davon abgezogen und das Ergebnis durch 20 geteilt und gerundet. Das gibt die Meter, die das Pferd läuft. Mindestens läuft das Pferd aber einen Meter vorwärts.

```
meter = (int) (Math.random() * 100 - quote) / 20 + 1
```

Das Pferd, das als erstes 1000 Meter gelaufen ist, gewinnt das Rennen.

Hat ein Spieler den Gewinner richtig getippt, bekommt er seinen Einsatz multipliziert mit der Quote zurück. Alle anderen bekommen nichts.

Anschließend kann ein neues Rennen gestartet werden, wobei die Stärken und somit auch die Quoten der Pferde neu bestimmt werden.