



Aufgabenstellung A

Ein einarmiger Bandit (Slot machine) soll programmiert werden.

In der einfachsten Form gibt es drei Fenster, in denen die gleichen Symbolsätze (bestehend aus den gleichen Zahlen, Buchstaben, Früchte, Tiere, Dinge, ..., insgesamt sieben) zufällig aufscheinen, bis sie entweder nach einiger Zeit (oder durch eine Abbruchtaste durch den Spielenden) zum Stillstand kommen.

In einer ausgebauten Variante soll nach einem Einsatz des Spielenden (z.B 100 Euro) das Guthaben nach jedem Spiel angezeigt (und eventuell auch protokolliert/gespeichert) werden. Wenn es drei gleiche Symbole gibt, gibt es den 40-fachen Einsatz als Gewinn, wenn es zwei gleiche Zahlen gibt, gibt es den dreifachen Einsatz als Gewinn.

Das ist nur eine Illustration, die nicht so perfekt nachgebaut werden muß.

