

Projekt IV - “Chuck-a-luck”

Vorlesung “Programmieren” SS 2015

Kurzbeschreibung

In diesem Projekt soll das Glücksspiel “Chuck-A-Luck” (siehe z.B. http://de.wikipedia.org/wiki/Chuck_a_Luck) implementiert werden.

Dabei setzt der Spieler in jedem Zug Geld auf eine Zahl zwischen 1 und 6. Es werden 3 Würfel geworfen - zeigt einer davon die gesetzte Zahl, erhält der Spieler seinen Einsatz zurück. Sind es 2 bzw. 3, bekommt er den doppelten bzw. dreifachen Einsatz.

Aufgabenstellung

- 1) Schreiben Sie eine Klasse `ChuckALuck`, welche die Funktionalität für das Spiel zur Verfügung stellt, also z.B. eine Variable für das Anfangs-Vermögen des Spielers, sowie Abfragen für den Einsatz (Höhe und Zahl) in jedem Zug. Der Benutzer sollte das Spiel nach jedem Zug beenden können.
- 2) Im Hauptprogramm soll dann ein Objekt der Klasse angelegt und das Spiel gestartet werden.
- 3) Zusatz (Freiwillig): Überlegen Sie sich ein Verfahren den Bankvorteil bei diesem Spiel zu ermitteln. (Hint: Das mehrmalige Wiederholen eines Testfalls knnte hierbei helfen.)
- 4) Stellen Sie Ihre Lösung in einem kurzen Vortrag (ca. 10 min) vor.