

## プログラミング基礎 (C) 作品企画書

2006/12/15

0618147 工芸太郎

●作品題名 「賭けのできる綺麗なスロットマシン」

## ●作品概要と特徴

ベースはスロットマシンで、三つの絵柄が揃えば大当たりとなる。またいずれか二つが揃えば小当たりとなる。最初三つの絵柄はランダムにパラパラと表示され、あたかも回っているように綺麗に表示される。また賭けることもでき当たればそれ以上が戻ってくる。

## ●ユーザズマニュアル

まずはスタートボタンを押してください。

すると賭け金を聞かれるので、賭け金として1～10の数値を入力してください。この範囲外の数値を入力すると再度賭け金を聞かれます。なお、最初の持ち金は100です。

賭け金が入力されると、スロットが回り始め、左から順番に次々と勝手に止まっていきます。あなたの都合で止めることは残念ながらできませんので、目押しはできません。

最終的に三つの絵柄が揃えば、花火があがり、賭けた金額の30倍が戻ってきます。

またいずれか二つが揃えば2倍が戻ってきます。

なお、持ち金がなくなっても、マイナスとしていつまでも続けられます。

## ●工夫した点

ユーザを飽きさせない様に、小当たり（リーチ）が出やすいようにしている。

またスーパーリーチもあり、よりドキドキ感を与えるようにしていると共に、スーパーリーチに発展すればかなり大当たりしやすくなっている。

いずれにしても単純なランダムだと当たりになることは少ないので、より当たりやすいように工夫をしている。

また、賭け金は1～10以外は受け付けないようにした。

## ●アルゴリズム概略

- 1) 賭け金の入力
- 2) 3つの絵柄をパラパラ表示（200回）
- 3) 左から順に三つの絵柄を表示する
  - 1番目は全くのランダムとする。
  - 但し二つ目は確立 1/20 で揃う（リーチ）ようにする。

更に 1/3 の確立でスーパーリーチに発展するようにする。

- 4) 当たりの判定
- 5) 賭け金の清算

●やり残しと改良 (夢) 案

持ち金がマイナスになったら強制的に終了するようにしてもよかった。

1 番目と 3 番目が揃う小当たりも出やすくするなど考慮したかった。

絵をランダムにパラパラ切り替え表示させるのではなく、本物のように回すことができるとよいと思った。

目押しができるようにユーザにボタンを押させて止めるようにできるとよいと思った。

スーパーリーチの際には派手な振る舞いをするようにさせるとできるとよいと思った。

●参考・参照

- ・本「XXXのためのVB入門」、花子著、XXX出版 の第3章「ランダムな巻」において、乱数の使い方を参考にした。
- ・友人「YAさん」(高校時代の友人、パチンコ好き) から、本物のスロット型パチンコのスーパーリーチなどの役について聞いた。
- ・WEB「<http://WWW.xxx.yy.zz/VB/abc.html>」において、コントロール配列の使い方について例を参照して学んだ。

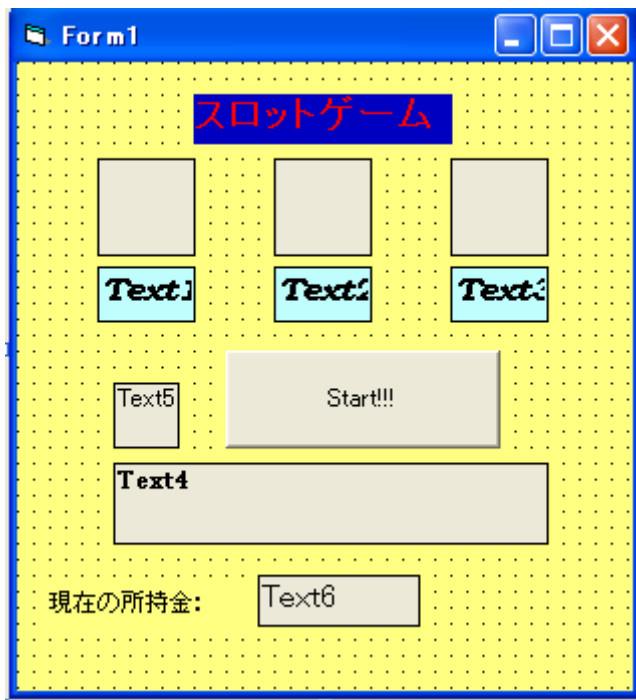
●添付資料

- ・フォーム画面
- ・コード

「Print Screen」により画面をキャプチャして貼り付け、若干の説明を加える。  
次ページ参照。

プログラム部分を通常のように印刷して最後に添付する。

・フォーム画面



Text1～3 にはスロットの数字を文字で表示。

その上の PictureBox1～3 にはスロットの数字を絵で表示。

スロットの数字の絵は、別の PictureBox4～9（画面上からははみ出していて見えない）に表示するようにしている。

Text5 は、・・・

Text4 は、・・・

Text6 は、・・・