

```

/*****
Programa: e0605.cpp
Proposito: Uso de varias funcoes de usuario.
Ultima Revisao: 29/09/97
*****/

```

```

// ****
// 1 inclusao de bibliotecas padrao C
// ****
#include <dos.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

```

```

// ****
// 2 rotina bip()
// ****
void bip(int tipo){
    int i;
    switch (tipo){
        case 0:
            // contador de iteracao
            // seleciona tipo de som...
            // giro da roleta
            sound(100);
            delay(5);
            break;
        case 1:
            // parada da roleta
            sound(200);
            delay(100);
            break;
        case 2:
            // moedas caindo
            sound(3000);
            delay(20);
    }
    nosound();
}

```

```

// ****
// 3 rotina pinta()
// ****
void pinta(int figura,int status, int linha, int coluna){
    switch (figura){
        case 1:
            // seleciona figura...
            // happy face
            if(status == 0){
                // se roleta girando...
                textcolor(LIGHTGRAY); // cor normal
            }else{
                textcolor(YELLOW+BLINK); // cor da figura
            }
            gotoxy(coluna,linha++); // posiciona cursor
            cprintf(" 00000 ");
            gotoxy(coluna,linha++);
            cprintf(" 0°°°°°0 ");
            gotoxy(coluna,linha++);
            cprintf("0°°°°°0");
            gotoxy(coluna,linha++);
            cprintf("0°°0°0°0");
            gotoxy(coluna,linha++);
            cprintf("0°°°°°0");
            gotoxy(coluna,linha++);
            cprintf("0°0°°°0°0");
            gotoxy(coluna,linha++);
            cprintf("0°°000°°0");
            gotoxy(coluna,linha++);
            cprintf(" 0°°°°°0 ");
            gotoxy(coluna,linha++);

```

```

    cprintf(" 00000 ");
    break;
case 2: // copa
    if(status == 0){ // se roleta girando...
        textcolor(LIGHTGRAY); // cor normal
    }else{
        textcolor(RED); // cor da figura
    }
    gotoxy(coluna,linha++); // posiciona cursor
    cprintf(" 000 000 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf("0°°°0°°°0");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf("0°°°°°0");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf("0°°°°°°0");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf("0°°°°°°°0");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°°°°°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°°°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0 ");
    break;
case 3: // ouro
    if(status == 0){ // se roleta girando...
        textcolor(LIGHTGRAY); // cor normal
    }else{
        textcolor(BLUE); // cor da figura
    }
    gotoxy(coluna,linha++); // posiciona cursor
    cprintf(" 0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°°°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°°°°°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf("0°°°°°°0");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°°°°°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°°°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0 ");
    break;
case 4: // espada
    if(status == 0){ // se roleta girando...
        textcolor(LIGHTGRAY); // cor normal
    }else{
        textcolor(GREEN); // cor da figura
    }
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°0 ");
    gotoxy(coluna,linha++);
    cprintf(" 0°°°0 ");

```

```

        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 0°°°°°0 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf("0°°°°°0");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf("0°°°°°0");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf("0°°000°°0");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 00 0 00 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf("    0    ");
        break;
case 5: // pau
        if(status == 0){ // se roleta girando...
                textcolor(LIGHTGRAY); // cor normal
        }else{
                textcolor(CYAN); // cor da figura
        }
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 000 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 0°°°0 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 0°°°0 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 0°0 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 00°°°00 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf("0°°°°°0");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf("0°°000°°0");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf(" 00 0 00 ");
        gotoxy(coluna,linha++);
        cprintf("    0    ");
        };
        textcolor(LIGHTGRAY); // cor padrao
};

// *****
// 4 rotina imprimec()
// *****
void imprimec(int linha,char* texto){
        int col,tam;
        textcolor(WHITE); // cor de letra
        textbackground(BLUE); // cor de fundo
        gotoxy(1,linha); // posiciona o cursor
        clrscr(); // limpa linha(imprime fundo)
        tam = strlen(texto); // calcula o tamanho do texto
        col = 40 - tam / 2; // calcula a coluna de inicio
        gotoxy(col,linha); // posiciona o cursor
        cprintf("%s",texto); // imprime o texto
        textcolor(LIGHTGRAY); // cor de letra original
        textbackground(BLACK); // cor de fundo original
};

// *****
// 5 rotina regras()
// *****
void regras(){
        clrscr();
        imprimec(1,"J a c k p o t !");

```

```

    imprimec(10,"Regras:");
    imprimec(11,"- Pressione [enter] para rodar a roleta.                ");
    imprimec(12,"- Pressione [esc] para sair.                          ");
    imprimec(13,"- Quanto maior o numero de CARAS FELIZES, maior seu premio!");
    getch();
    clrscr();
}

// *****
// 6 Rotina Saida()
// *****
void saida(void){
    imprimec(12,"Vencedores nao usam drogas!");
    delay(2000);
    textcolor(LIGHTGRAY);
    textbackground(BLACK);
    clrscr();
}

// *****
// 7 rotina roleta()
// *****
void roleta(int naipe1,int naipe2,int naipe3,int naipe4,int naipe5){
    int volta1=2,volta2=4,volta3=8,volta4=16,volta5=32,tempo=25;
    do{
        if(volta1 > 1){
            pinta(random(4)+2,0,5,6);
            bip(0);
            volta1--;
        }else if(volta1 == 1){
            pinta(naipe1,1,5,6);
            bip(1);
            volta1--;
        }
        delay(tempo);

        if(volta2 > 1){
            pinta(random(4)+2,0,5,21);
            bip(0);
            volta2--;
        }else if(volta2 == 1){
            pinta(naipe2,1,5,21);
            bip(1);
            volta2--;
        }
        delay(tempo);

        if(volta3 > 1){
            pinta(random(4)+2,0,5,36);
            bip(0);
            volta3--;
        }else if(volta3 == 1){
            pinta(naipe3,1,5,36);
            bip(1);
            volta3--;
        }
        delay(tempo);

        if(volta4 > 1){
            pinta(random(4)+2,0,5,51);
            bip(0);
            volta4--;
        }else if(volta4 == 1){
            pinta(naipe4,1,5,51);

```

```

        bip(1);
        volta4--;
    }
    delay(tempo);
    if(volta5 > 1){
        pinta(random(4)+2,0,5,66);
        bip(0);
        volta5--;
    }else if(volta5 == 1){
        pinta(naipe5,1,5,66);
        bip(1);
        volta5--;
    }
    delay(tempo);
}while(volta5 > 0);
}

// *****
// 8 rotina abertura()
// *****
void abertura(){
    imprimec(1,"J a c k P o t !"); // titulo
    roleta(1,1,1,1,1); // caras felizes
    imprimec(25,"T e n t e   s u a   S o r t e !"); // rodape
    getch(); // aguarda
}

// *****
// 9 rotina simnao()
// *****
int simnao(){
    int tecla,resp;
    do{
        tecla = getch(); // leitura do teclado
        switch (tecla){
            case 13: // pressionou [enter]?
                resp = 1;
                break;
            case 27: // pressionou [esc]?
                resp = 0;
                break;
            default: // pressionou qq outra coisa?
                printf("\a");
        };
    }while(tecla != 13 && tecla != 27); // nao sai enquanto tecla != [enter]
    ou [esc]
    return(resp);
};

// *****
// 10 rotina sorte()
// *****
int sorte(int f1,int f2,int f3,int f4,int f5){
    int lucro,cont = 0;
    if(f1 == 1){cont++;};
    if(f2 == 1){cont++;};
    if(f3 == 1){cont++;};
    if(f4 == 1){cont++;};
    if(f5 == 1){cont++;};
    switch (cont) {
        case 0:
            lucro = 0;

```

```

        break;
    case 1:
        lucro = 1;
        break;
    case 2:
        lucro = 5;
        break;
    case 3:
        lucro = 20;
        break;
    case 4:
        lucro = 50;
        break;
    case 5:
        lucro = 250;
};
return(lucro);
};

// *****
// 11 rotina plim_plim()
// *****
int plim_plim(int total,int lucro){
    do{
        if(lucro > 0){
            lucro--;
            total++;
            bip(2);
            delay(50+random(100));
        };
        gotoxy(1,25);
        clrscr();
        printf("Dinheiro: $ %d",total);
    }while(lucro > 0);
    textcolor(7);
    textbackground(0);
    return(total);
};

// *****
// 12 programa principal
// *****
void main(){
    int fig1,fig2,fig3,fig4,fig5; // figuras geradas na roleta
    int lucro = 0; // valor recebido na roleta
    int moedas = 10; // dinheiro disponivel
    randomize(); // inicializa gerador aleatorio
    regras(); // anuncia regras
    abertura(); // abertura do programa
    do{
        // joga...
        // gera figuras da roleta
        fig1 = random(5)+1;
        fig2 = random(5)+1;
        fig3 = random(5)+1;
        fig4 = random(5)+1;
        fig5 = random(5)+1;
        roleta(fig1,fig2,fig3,fig4,fig5); // gira a roleta
        lucro = sorte(fig1,fig2,fig3,fig4,fig5); // calcula ganho na
roleta
        moedas = plim_plim((moedas-2),lucro); // despeja moedas
    }while(simnao() && moedas); // ... enquanto desejar e tiver
moedas
    if(moedas <= 0){ // se nao tem mais moedas...
        imprimec(25,"Sinto muito, mas seu dinheiro acabou!");
        getch(); // aguarda
    }
}

```

```
        saida();                                // termina
}
// * * * * fim do programa principal! * * * *
```