Java #1 Come realizzare il gioco della tombola in Java – La tombola Fanese

Obiettivo: Realizzare il gioco della tombola utilizzando il linguaggio di programmazione Java. Un progetto realizzato dagli alunni della classe terza del Istituto Tecnico Commerciale di Fano, Zaninati Luca, Cesarotti Valentina, Cuccaroni Edoardo, Bartoli Luca con la supervisione del Prof. Emanuele Tonucci

Teoria:

Il gioco della tombola è un tradizionale gioco da tavolo inventato a Napoli nel XVIII secolo come alternativa casalinga al gioco del lotto. Uno degli elementi caratterizzanti di questo gioco è il sistema di associazione tra numeri e significati di solito umoristici.
Elemento caratteristico del gioco è la **casualità**: un giocatore con il ruolo di croupier ha a disposizione un tabellone sul quale sono riportati i numeri da 1 a 90. Il croupier estrae i pezzi in modo casuale ed annuncia agli altri giocatori il numero uscito. L'annuncio termina generalmente con la citazione di una delle immagini che la trazione napoletana associa ai numeri da 1 a 90. I giocatori dispongono invece di una o più cartelle, ogni volta che il numero estratto è presente sulla scheda del giocatore questo copre la casella corrispondente. Vince il giocatore che per primo copre tutti e quindici i numeri presenti sulla scheda.

Scopo di questa lezione è implementare in codice Java il gioco della tombola, nello specifico il programma permetterà la

gestione randomica dei numeri estratti, attività solitamente affidata al croupier.

Il codice:

Viene in seguito riportato il codice utilizzato per l'estrazione automatica dei 90 numeri.
Elemento caratterizzante della tombola è la personalizzazione della smorfia in dialetto Fanese.
Per gestire questi due elementi il tabellone e il testo associato ad ogni numero sono utilizzati due differenti array *tombola* e *frasi* con dimensione pari a 90.
Dopo la dichiarazione e relativa inizializzazione dell'array delle *frasi*, l'array *tombola* viene riempito con numeri casuali (da 1 a 90) utilizzando la classe rand del linguaggio di programmazione Java.
E' importante considerare che l'array *tombola* non può contenere due volte lo stesso numero, per questo è stato implementato uno specifico meccanismo di controllo

Codice Eseguibile:

https://onlinegdb.com/b21Kj50g6