

```
/**
 * Simulation d'une roulette.
 *
 * @author gamca174 (Gamboa Carlos) / olial319 (Olinger Alex)
 * @version 14/01/2016 07:42:24
 * Classe: 11TG
 */
public class Roulette
{
    private String name;
    private int res;

    public Roulette(String pName)
    {
        name = pName;
    }

    public void spin()
    {
        res = (int) (Math.random()*37);
    }

    public void printResult()
    {
        String msg;

        if (res == 0)
        {
            msg = "le casino gagne!";
        }
        else
        {
            if ((res==1) || (res==3) || (res==5) || (res==7) || (res==9) || (res==12) ||
                (res==14) || (res==16) || (res==18) || (res==19) || (res==21) || (res==23) ||
                (res==25) || (res==27) || (res==30) || (res==32) || (res==34) || (res==36))
            {
                msg = "rouge";
            }
            else
            {
                msg = "noir";
            }

            if ((res % 2) == 0)
            {
                msg = msg + ", pair";
            }
            else
            {
                msg = msg + ", impair";
            }

            if (res <= 18)
            {
                msg = msg + " et manque";
            }
            else
            {
                msg = msg + " et passe";
            }
        }

        System.out.println(name+" - le "+res+", "+msg);
    }
}
```

