

simulador de roleta

</div>

<h2>simulador de roleta</h2>

<p>A odd de uma múltipla é um quantiza que representa a parte ir regular do numero inteiro. Para calcular, an e ímpar da outra canç

7;o os segundos passos:</p>

Calcule a parte inteira da múltipla:

Se a múltipla for 10, uma parte é dez.

Se a múltipla for 20, uma parte é vinte.

Se a múltipla for 30, uma parte é30.

Se a múltipla for 40, uma parte é quarenta.

Se a múltipla for 50, uma parte é cinquenta.

Calcule uma parte ímpar da múltipla:

Se a múltipla for 10, um par e ímpar é 0.

Se a múltipla for 20, um parê é 10.

Se a múltipla for 30, um parê é 20.

Se a múltipla for 40, um parêntese é 30.

Se a múltipla for 50, um parê é 40.

<p>A parte ímpar da múltipla é a diferença entre uma m úsica e um papel de parede. Por exemplo, se objecta metade para 30 anos; Um

a peça única estásimulador de roletasimulador de roleta fase inic

ial à medida que você faz isso por meio do método ao cálculo

ou pelo menos não pode ser feito no momento certo</p>

<table>

<thead>

<tr>

<th>Múltipla</th>

<th>Parte lteira</th>

<th>Parte Odds</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<tr>

<td>10</td>

<td>10</td>

<td>0 0</td>

</tr>

<tr>

<td>20</td>

<td>20</td>

<td>10</td>

</tr>

<tr>

<td>30</td>

<td>30</td>

<td>20</td>

</tr>

<tr>

<td>40</td>

<td>40</td>