

Final Project

-Poker-

目標：設計與電腦對戰之大老二卡牌遊戲

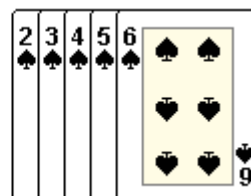
規則：與一般撲克牌使用方式相同

基本要求：

- 遊戲開始時，將卡牌分為四組 13 張之組合，電腦及玩家各拿到 13 張卡牌，捨棄另外兩組卡牌。玩家需要顯示拿到的卡牌之數字(如:A 2 3 4 5 6 7 8 9 X J Q K)跟花色，花色以下列四種圖形表示：梅花 (■)、紅心 (★)、磚塊 (◆)、黑桃 (▲)，卡牌需有兩種顏色區別，例如:白色&紅色。
- 牌型只有以下五種，同花順、鐵支、順子、對子、單張。

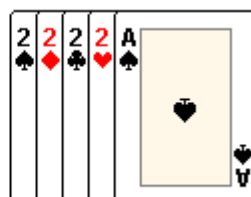
同花順 / 柳丁
(Flush straight)

相同花色的「順子」。



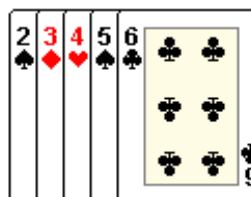
四枚 / 鐵雙
(Four of a kind)

4 張點數全部相同外加任何一單張牌的 5 張牌。



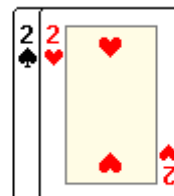
順子
(Straight)

5張點數各差1點的連續牌，牌組以23456最大，而A2345為最小。若是數字相同的順子，除了23456是比較2的花色外，其餘的是比順子最後一張的花色大小。



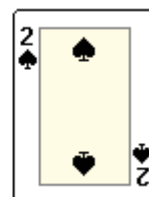
對子
(Pair)

兩張同點數的牌



單張
(Single card)

即手上任何一張牌



3. 獲得梅花 3 者優先出牌，且首張牌須包含梅花 3，若玩家與電腦牌組中沒有梅花 3，則牌序小者優先出牌(大小順序為：最大為 2、最小為 3，花色順序：梅花< 磚塊< 紅心< 黑桃)。
4. 只允許出比對方大的牌組，否則須「pass」(無須出牌)。
5. 當有任何一方牌組全數出完，顯示玩家為獲勝或 GAME OVER 之畫面。

基本要求（玩家）：

1. 要求顯示界面可以直接控制出牌組合(需圖示化擁有的手牌，如下圖一，出牌階段選擇出牌時要向下凸出表示，如下圖二)，當玩家選牌時，玩家可以暫時選出牌組(指出所有即將出牌的位置，使牌往下凸出，確認後按下 Enter，將選擇的牌組送出)，確認後再出牌(若預備出牌階段選錯，亦可換牌)。
2. 為統一操作方式，選擇牌組時，控制方向鍵用 A 代表向左，D 代表向右，空白鍵代表選擇此卡牌，並此卡牌向下凸出，確認牌組後，以 Enter 送出。
3. 需與對手出相同的牌型(如：順子、葫蘆)，若無則 pass。
4. 若對方 pass 則可任意出牌。

☆ 基本要求（電腦）：

1. 若電腦為首位，則請按照此牌型順序開始出牌「同花順> 鐵支> 順子> 對子> 單張」。
2. 需視此回合最新牌組狀況，決定出牌的組合。
3. 每回合需將電腦所丟出的牌組顯示於畫面。

範例：



(圖一) 顯示玩家擁有之手牌



(圖二) 已選取之牌組向下凸出

加分：

1. 玩家與一組電腦對決，擴增為玩家與三組電腦對決。
2. 增加秒數的限制，時間到沒有做出動作，玩家自動 pass，即換電腦動作。
3. 將卡牌由小到大重新排列，使玩家能更方便選牌。
4. 其他功能由同學發揮，如：美化牌組…等。

繳交格式：

1. 原始程式碼、執行檔
2. 簡單心得報告(流程圖、操作方式、心得等)

嚴禁抄襲，一經發現一律零分計算!!

負責助教：

黃茗榆 (mingyu0328@gmail.com)

簡雅瑛 (lilyc67a@gmail.com)