

程式設計第 3 次習題 繳交期限：一週

※請縮排程式碼及加上適當註解，缺者扣分。

※若程式雷同，無論抄襲者或被抄襲者皆為 0 分，並另扣總分。

1. 請修改課本 Fig 6.8 程式，使其一次可以產生四個骰子之值，
請模擬五次擲骰子結果，每次根據四個骰子之值印出分數。

計分規則如下，

- i. 若恰有兩個骰子點數相同，則分數為另兩骰子點數和。
- ii. 若有兩對骰子點數相同，則分數為較高那對點數和。
- iii. 若有四個骰子點數相同，分數為 100。
- iv. 其他情況，無分數

程式執行範例如下：

Faces of 4 dices:

2 3 6 5 無分數

6 3 6 4 分數= 7

1 1 6 6 分數= 12

4 6 4 4 無分數

2 2 2 2 分數= 100

Finished executing