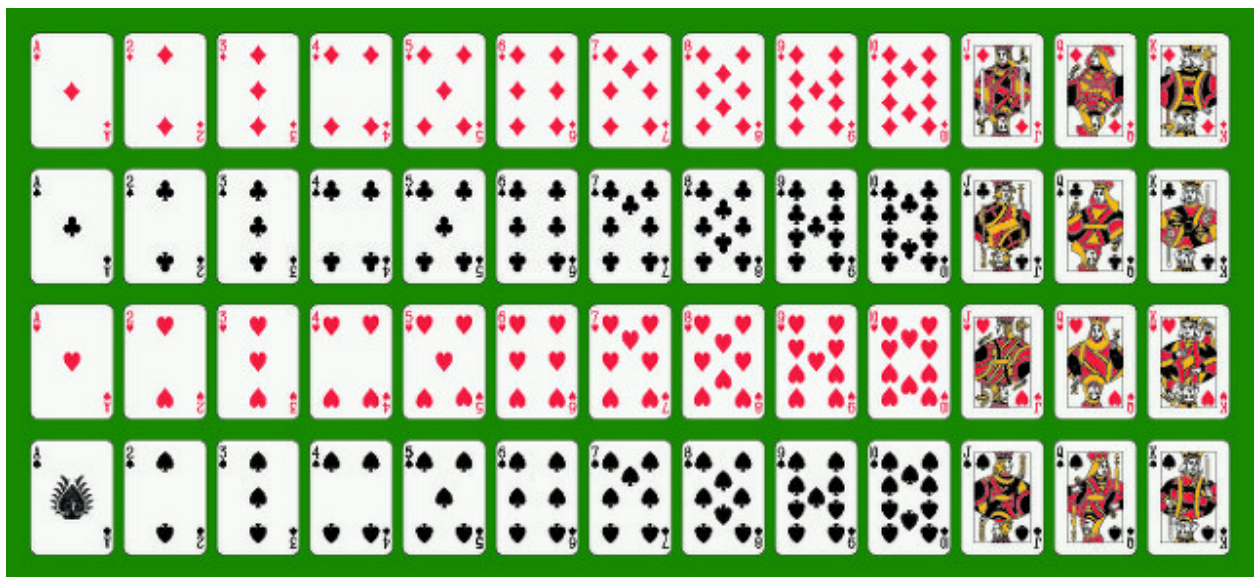


程式設計作業四

撲克牌發牌系統

撲克牌擁有4種花色13種不同數字，花色分為 "Spade", "Heart", "Diamond", "Club", 數字從代表 "1" 的 "A", 2~10以及代表 "11", "12", "13" 的 "J", "Q", "K" 總共52張牌，其玩法在不同國家有相當多種玩法，試撰寫程式因應使用者要求進行發牌，並能夠告訴使用者所有出牌順序。



作業說明

1. hw4.c

請撰寫撲克牌發牌系統，並擁有以下 2 種功能：

- a. 因應使用者需求能發給使用者1~13張牌，並可以重發
 - I. 發出來牌需擁有其花色與數字兩項屬性
 - II. 兩項屬性完全相同者則兩張牌唯同一張牌
 - III. 發出來的所有牌不得重複
- b. 在使用者確定不要重發後詢問使用者是否列出使用者所有的出牌順序
 - I. 出牌順序不考慮套牌的出法，一張一張的出

II. 當總發牌數大於6張時，能詢問使用者，出牌順序總量繁多，是否要繼續陳列，是則繼續

注意：整個系統功能請用英文敘述，不得用中文

2. `E12345678_XXX.pdf`

請詳細講解上述程式碼，內容需包含系統功能實現方法、延伸問題與討論。

高分秘訣為羅列出牌順序的方法探討(可以另開一個標題詳述)

```
E12345678_劉X甫_hw4.zip
├── hw4.c
└── E12345678_劉X甫_hw4.pdf
```

繳交注意事項

- 程式碼請附上英文註解。
- 若有參考資料請附上連結。
- 繳交檔案格式不符斟酌扣分。
- 經比對系統抓到抄襲一律0分計算，沒有商量的餘地。
- 繳交期限至2023/05/16 23:59:00，遲交打八折，遲交兩週以上視同沒交，你乾脆就不要交了。