

实验1 实验指导书

1、 实验名称：实现 24 点游戏

2、 实验目的：这道题主要目的是学习栈的实现以及表达式的计算

3、 实验内容：

请开发一个游戏软件：

利用一副扑克牌的 52 张表示数字 1 到 13 的牌玩 24 点游戏。洗牌后，玩家和计算机各得 26 张牌。每次玩家和计算机各出 2 张牌，玩家对这 4 个数字进行任意组合的四则运算，当运算结果等于 24 时，桌面上的 4 张牌由计算机“吃进”，接着再各出 2 张牌；如果玩家算不出，则玩者“吃进”。当玩者手中无牌时为胜，拥有 52 张牌时为输。

不得使用 STL。

4、 评分标准

- (1) 正确设计并实现连接栈类（20 分）；
- (2) 正确实现游戏界面和过程控制（20 分）；
- (3) 正确实现洗牌、发牌（10 分）；
- (4) 正确实现表达式计算（20 分）；
- (5) 设计合理，类的结构设计合理（10 分）
- (6) 有注释，代码易于阅读（10 分）
- (7) 实验报告撰写认真（10 分）。