**温州大学数理与电子信息工程学院**

**Python编程与办公自动化（16计本）**课程作业

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 实验名称 | 小赌怡情 | | | | |
| 班 级 | 16计算机1 | 姓 名 | 周易 | 学 号 | 16211160127 |
| 实验地点 | 5B-105 | 实验时间 | 第1周 | 指导老师 | 李忠月 |

# 一、问题编号：

1071

地址：<https://pintia.cn/problem-sets/994805260223102976/problems/994805264312549376>

# 二、问题描述：

常言道“小赌怡情”。这是一个很简单的小游戏：首先由计算机给出第一个整数；然后玩家下注赌第二个整数将会比第一个数大还是小；玩家下注 t 个筹码后，计算机给出第二个数。若玩家猜对了，则系统奖励玩家 t 个筹码；否则扣除玩家 t 个筹码。

注意：玩家下注的筹码数不能超过自己帐户上拥有的筹码数。当玩家输光了全部筹码后，游戏就结束。

**三、输入说明：**

输入在第一行给出 2 个正整数 T 和 K（≤ 100），分别是系统在初始状态下赠送给玩家的筹码数、以及需要处理的游戏次数。随后 K 行，每行对应一次游戏，顺序给出 4 个数字：

n1 b t n2

其中 n1 和 n2 是计算机先后给出的两个[0, 9]内的整数，保证两个数字不相等。b 为 0 表示玩家赌小，为 1 表示玩家赌大。t 表示玩家下注的筹码数，保证在整型范围内。

**四、输出说明：**

对每一次游戏，根据下列情况对应输出（其中 t 是玩家下注量，x 是玩家当前持有的筹码量）：

* 玩家赢，输出 Win t! Total = x.；
* 玩家输，输出 Lose t. Total = x.；
* 玩家下注超过持有的筹码量，输出 Not enough tokens. Total = x.；
* 玩家输光后，输出 Game Over. 并结束程序。

**五、输入样列：**

样例1：

100 4

8 0 100 2

3 1 50 1

5 1 200 6

7 0 200 8

样例2：

100 4

8 0 100 2

3 1 200 1

5 1 200 6

7 0 200 8

**六、输出样列：**

样例1：

Win 100! Total = 200.

Lose 50. Total = 150.

Not enough tokens. Total = 150.

Not enough tokens. Total = 150.

样例2：

Win 100! Total = 200.

Lose 200. Total = 0.

Game Over.

**七、解答内容：**

## 所用语言： Python 3

## 源代码：

# 八、判题结果

**AC - 正确**