

Lab 02-1

相信各位同学都听说过掷骰子游戏。在本次课程学习中，我们将围绕掷骰子游戏进行系列练习，共计5个Lab，难度逐步增加。本次Lab是游戏的第一步，**要求使用C++实现**。接下来，介绍一下掷骰子的规则和实现要求。

游戏规则：

每个参与游戏的玩家能够连续掷骰子两次，如果两次的点数和为 7 则玩家获胜，否则玩家失败。

实现要求：

1. 控制台介绍游戏规则，并提示操作方式，如Please input your command('s' to start, 'r' to roll the dice, 'q' to quit)。
2. 控制台打印三类信息：1) 玩家每次操作后的提示，2) 玩家每次掷骰子的结果，和 3) 玩家本局掷骰子的胜负。
3. 本次Lab没有限制必须使用面向对象(Object Oriented)的方式。

注：以上练习完成后，请在各个文件夹标明练习任务序号，将所有内容（包括代码、文档等）打包上传至 Elearning，DDL: 2020 年 4 月 1 日（周三）之前。