项目文档

谈瑞

项目二：约瑟夫生者死者游戏

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| 专业班级：软件工程4班  电话：18936361545 | 学号：1452775  电子邮件：tanrui106@163.com | 课目：数据结构课程设计  个人网站：http://guitoubing.top |
|  |  |  |

目录

[项目简介 3](#_Toc500790273)

[项目概要 3](#_Toc500790274)

[项目功能及要求 3](#_Toc500790275)

[项目结构 4](#_Toc500790276)

[项目类的实现 5](#_Toc500790277)

[Josepth类 5](#_Toc500790278)

[Passenger类 6](#_Toc500790279)

# 项目简介

## 项目概要

约瑟夫生者死者游戏的大意是：30个旅客同乘一条船，因为严重超载，加上风高浪大危险万分；因此船长告诉乘客，只有将全船一半的旅客投入海中，其余人才能幸免于难。无奈，大家只得统一这种方法，并议定30个人围成一圈，由第一个人开始，依次报数，数到第9人，便将他投入大海中，然后从他的下一个人数起，数到第9人，再将他投入大海，如此循环，直到剩下15个乘客为止。问哪些位置是将被扔下大海的位置。

## 项目功能及要求

本游戏的数学建模如下：假如N个旅客排成一个环形，依次顺序编号1, 2, …, N。从某个指定的第S号开始。沿环计数，每数到第M个人就让器出列，且从下一个人开始重新计数，继续进行下去。这个过程一直进行到剩下K个旅客为止。

本游戏要求用户输入的内容包括：

1.旅客的个数，也就是N的值；

2.离开旅客的间隔书，也就是M的值；

3.所有旅客的序号作为一组数据要求存放在某种数据结构中。

本游戏要求输出的内容是包括：

1.离开旅客的序号；

2.剩余旅客的序号。

# 项目结构

本项目采用单循环链表实现，基本上就是考察链表的插入、删除等基本操作，应该说写起来很顺畅，按照题设思路一步一步往下做就能写成功。

首先通过用户输入约瑟夫环的几个限制条件总人数、开始位置、死亡数字、剩余人数，同时判断输入是否合理，不合理则要求重新输入。而后通过这些数据构建链表完成游戏过程最后输出死亡的人以及剩余人的位置。

# 项目类的实现

## Josepth类

采用正交循环双向链表构建迷宫

private成员

public成员

|  |  |
| --- | --- |
| 类成员 | 作用 |
| Josepth (); | Josepth类的默认构造函数，此处用户输入约瑟夫环的限制条件 |
| ~Josepth (); | Josepth类的默认析构函数，在程序结束后释放链表中所有在游戏中存活下的结点 |
| void setNumbers(int, const int); | 设置限制条件，同时判断输入是否合理，若不合理则重新输入 |
| Passenger\* setJosepthNode(int); | 递归设置约瑟夫环结点，最后构建约瑟夫环 |
| Passenger\* setBeginNode(int); | 根据开始位置设置开始结点 |
| Passenger\* deleteNode(Passenger\*); | 删除结点，即杀人 |
| void startKilling(Passenger\*); | 游戏开始入口 |
| Passenger \*present, \*head, \*tail; | 头尾结点、当前结点 |
| int amount, firstIndex,  deathNumber, amountLeft; | 约瑟夫环的限制条件 |
|  |  |

## Passenger类

public成员

Passenger类存储了迷宫的结点

private成员

|  |  |
| --- | --- |
| 类成员 | 作用 |
| Passenger(); | Passenger类的默认构造函数 |
| Passenger(int, Passenger\*); | Passenger类的重载构造函数，通过参数number及next指针构造实例 |
| ~Passenger(); | Passenger类的默认析构函数 |
| int number; | 旅客的位置编号 |
| Passenger\* next; | 指向下一个旅客的指针 |
|  |  |