

第四章作业

问答题：

- 1) 列出你所了解到的 10 个内置函数，请写出它的功能，输入和输出
- 2) 观看拓展资料，总结视频中涉及的知识点

上机题：

- 1) 课堂上机实践
- 2) 运气游戏设计：

模拟一种骰子游戏，投掷两个六面骰子，骰子每个面上的点数分别为 1, 2, 3, 4, 5, 6。当骰子停下来时，计算两个朝上的面上的点数总和。如果第一次投掷的点数总和是 7 或 11，则游戏胜利。如果第一次投掷的点数总和为 2, 3 或 12（称为 craps），游戏失败。如果第一次投掷的点数总和是 4, 5, 6, 8, 9 或 10，那么这个总和就被称为 point。想要获胜，必须继续掷骰子直到再次投出 point。如果在得到 point 之前，出现了 7，则游戏失败。

提示：请设计两个函数来模拟该游戏

函数 roll_dice 用来模拟每次投掷两个骰子

函数 display_dice 展示骰子的求和结果。

以下是几种游戏结果展示示例，请程序最后按照此结果展示，否则扣分。

第一种：在第一次投掷时就获胜

```
Player rolled 2+5 = 7
Player wins
```

第二种：在第一次投掷时失败

```
Player rolled 6+6 = 12
Player loses
```

第三种：在后续投掷时失败

```
Player rolled 6+4 = 10
Point is 10
Player rolled 3+4 = 7
Player loses
```

第四种：在后续投掷时胜利

```
Player rolled 5+1 = 6  
Point is 6  
Player rolled 3+6 = 9  
Player rolled 2+3 = 5  
Player rolled 5+5 = 10  
Player rolled 3+5 = 8  
Player rolled 5+1 = 6  
Player wins
```