

物件導向程式設計實習

第七周作業-實習5

※請各位同學們上傳各題的「壓縮檔」，壓縮檔需包含(.java 與.class 檔)。

我們現在要寫一個撲克牌的遊戲『十點半』，一開始先發給玩家一張牌，這張牌的花色及點數只有玩家知道，玩家可以判斷是否要再抽牌（一次抽一張），若不抽牌則由電腦抽牌，當抽牌後的點數總和超過十點半，則由電腦直接獲勝。

電腦的抽牌判斷為：

若電腦的點數總和小於檯面上可看到的玩家的點數總和，則繼續抽牌直到點數總和大於玩家的、或是點數總和大於7點後，便停止抽牌。

點數算法為：

A~10的牌分別為1~10點，J、Q、K為半點(0.5點)。

程式需求如下：

- (1) 每次抽牌均需顯示抽到的牌的花色點數及目前點數的總和。
- (2) 若兩方點數總和一樣，則是電腦獲勝。
- (3) 抽過的牌不可再重複出現。
- (4) 在程式中需使用二維陣列來存取撲克牌的花色及數字。
- (5) 玩家和電腦的牌各需使用一維陣列來存取。

程式輸出結果如下：

(狀況一)

抽到:桃花 5 ，你的點數: 5

加牌請輸入1，不加牌請輸入0: 1

抽到:方塊10 ，你的點數: 15

玩家點數爆掉，電腦獲勝

(狀況二)

抽到:桃花 13 ，你的點數: 0.5

加牌請輸入1，不加牌請輸入0: 1

抽到:方塊10 ，你的點數: 10.5

加牌請輸入1，不加牌請輸入0: 0

電腦抽到：梅花10 ，電腦的點數: 10

電腦抽到：愛心13 ，電腦的點數: 10.5

點數相同，電腦獲勝

(狀況三)

抽到:桃花 13 ，你的點數: 0.5

加牌請輸入1，不加牌請輸入0: 1

抽到:方塊10 ，你的點數: 10.5

加牌請輸入1，不加牌請輸入0: 0

電腦抽到：梅花6 ，電腦的點數: 6

電腦抽到：愛心5 ，電腦的點數:11

電腦點數爆掉，玩家獲勝