实验10 指针数组

1. **修改教材221页中的洗牌和发牌程序，使其发牌函数能够处理一手5张牌的扑克游戏。编写下列函数：**
   1. 判断这一手牌是否包含一个对子。
   2. 判断这一手牌是否包含4张同级的牌（如，4张A）
   3. 判断这一手牌是否是一个同花（即5张牌的牌面数值是连续的）
2. **修改教材221页中的洗牌和发牌程序，避免在shuffle函数内dowhile循环的不确定性，使其更加高效。**
   1. 洗牌函数。修改洗牌函数，首先将deck数组的值依次初始化为1-52，然后，逐行、逐列地循环处理数组，每一个元素将与数组中随机挑选地另外一个元素进行交换。（选做：程序可以多次调用shuffle函数直到得到满意的结果，请编写程序，检测每次shuffle函数牌面更换的比例）
   2. 发牌函数。教材上的程序需要在数组deck查找牌1、牌2、……，并且即使找到并显示输出后，该算法依然要在数组deck剩余的牌中继续查找。修改该程序，使得一旦某一张牌被发完后，程序就停止匹配该牌面值的工作，立即开始发下一张牌。