**差異：**

# 上次與這次程式最大的差別在於，上次是用二維陣列來存取花色及牌號，這次則是以程式利用結構變數先行將牌組填入花色和號碼，而且不僅存取方式改變，編號與交換的作法也改變。上次是先決定發牌順序後再隨機填入花色及牌號，而這次是先填入花色及牌號後，再隨機交換，因為此次的程式已經先填入花色及牌號了，所以只需要再交換那邊用到rand，比起之前一次的程式少了一次，因此較有效率，再加上使用指標的方法，使得程式更為簡單快速，也比較容易了解程式的做法。

**流程圖**

truth

truth

truth

false

false

false

印出花色及數字

shuffle

for(i=0; i<CARDS; ++i)

I<CARDS

End for

++i;

j=rand()%CARD;

temp=wDeck[i];

wDeck[i]=wDeck[j];

wDeck[j]=temp;

fillDeck

I<CARDS

for(i=0; i<CARDS; ++i)

End for

++i;

wDeck[i].face=wFace[i%FACES];

wDeck[i].face=wFace[i%FACES];

start

fillDeck(deck,face,suit)

以時間為種子碼取亂數

shuffle(deck)

deal(deck)

End return 0

shuffle

for(i=0; i<CARDS; ++i)

I<CARDS

End for