

策略 123 為 make_bet()method 的策略，策略 456 為 hit_me()method 的策略。(總共 3 頁)

(策略1)翻盤策略:

```
else{
    setBet((get_current_chips()/3));
    //當籌碼小於2000時一次下1/3的籌碼
    //win時會有4/3的籌碼，lose時會有2/3的籌碼
    //除非籌碼小於3否則都可以一直繼續玩(策略1)
}
```

解釋區:當籌碼低於2000時，每次下1/3的籌碼，win時會變為4/3的籌碼，lose時會有2/3的籌碼，除非籌碼小於3否則都可以一直繼續用這個策略。這個策略比起下注為一固定值還好，因為可以玩更多次的才會輸。至於為什麼比例是1/3而不是1/4，則是因為如果籌碼低於2000通常都不會贏，所以要調高比率來翻盤。

(策略2)小輸為贏策略:

```
}else if(get_current_chips()>=2000){
    setBet((get_current_chips()/4));
    //當籌碼大於2000時一次下1/4的籌碼
    //win時會有5/4的籌碼，lose時會有3/4的籌碼(策略2)
```

解釋區:當籌碼大於2000時，每次下1/4的籌碼，win時會變為5/4的籌碼，lose時會有3/4的籌碼。因為籌碼大於2000，已經算不錯的結果，為了不讓籌碼一次輸太多，所以將比率從1/3調為1/4。

(策略3)見好就收策略:

```
if(get_current_chips()>10000){
    setBet(500);
    //見好就收都只下500(策略3)
```

解釋區:當籌碼大於10000時，每次下一固定值500，不下比例的原因是籌碼大於10000多通常就會贏了，所以不要再下大量的籌碼，但為甚麼不下1，是因為要影響莊家的hit_me策略，讓莊家不會只看是否贏另外一位玩家就不要牌，要讓他的爆機率增加，來增加自己的勝率。

(策略4)跟莊家比大小策略:

```
4-1 boolean winDealer=false; //是否贏莊家的牌面 (策略 4)
4-2 Card dealerOpenCard=
tbl.get_face_up_card_of_dealer(); //莊家翻開的牌 (策略 4)
4-3 //計算剩下的牌最大為多少用12~15 (策略4)
    int[] Rank=new int[12];
    for(Card c:openCard){
        for(int i=10;i>=2;i--){
            if(c.getRank()==i){Rank[i]++;}
        }
        if(c.getRank()==1){Rank[11]++;}
    }
    int max=0;
    if(Rank[11]<16){max=11;}
    else if(Rank[10]<64){max=10;}
    else{
        for(int i=9;i>=2;i--){
            if(Rank[i]<16){max=i;break;}
        }
    }
4-4 //跟 (莊家翻開的牌+剩下的牌最大) 比大小
    if((dealerOpenCard.getRank()+max)>12)
    {winDealer=false;}
    else{winDealer=true;}
4-5 if(winDealer==false) {return true;}
    else if(rate>0.5){return false;}
    else{return true;}

```

解釋區:在自身點數為 12~15 點時，則需要比莊家翻開的牌+還沒開過的牌中最大牌還大，來當作一個依據，來決定是否 hit。至於 16 點~21 點，則因為還沒開過的牌中最大牌只是個機率，並不一定會就會是那張牌，而且本身自己 16~21 點已經很大了，所以則不用這個作依據，來決定是否 hit。

(策略5)記牌策略:

```
5-1 ArrayList<Card>openCard=new ArrayList<Card>();
    openCard=tbl.getOpenedCards();//用過的牌 12~17 (策略 5)
5-2 int danger=0;
    double rate=danger/allCard;
    //計算危險的牌
    for(Card c:openCard){
        allCard--;
        if(c.getRank()>=10){danger++;} //在這舉12點為例
    }
5-3 if(winDealer==false){return true;}
    else if(rate>0.5){return false;}
    else{return true;}
```

解釋區:利用記牌的方式，去算會爆的牌，譬如 12 點時，10 (含) 以上的牌就是危險的牌，如果危險牌出現的比率 >0.5 則不要牌。在點數 12~17 時用這個記牌策略。

(策略6)自信策略:

```
}else if(total_value>=18&&total_value<=21){//8. 18~21
點時 (策略6)
    return false;
```

解釋區:點數為 18~21 時，則直接很有自信的不要牌，賭莊家拼不過。