讀書會:組員:劉明錕、詹景閎、黃勁勳、鍾佳殷。

討論時間:12/14晚上。

地點:在LINE上討論

HW6心得:這次新學的結構，我覺得是一個不錯的功能，可以讓一些變數命名得更有規則，這樣不管是自己檢查程式，又或是別人來幫忙看，都可以更容易理解，我想在寫一些大型專案時，結構是一定要會寫的。這次的作業也有上次類似的題目，兩者皆是發牌，都有用到指標陣列和副程式，但這次的寫法相較上次多了一個fillDeck副程式來將花色、點數依序存入架構中，以方便後續操作。接著shuffle是將deck陣列中兩個位置亂數對調並重複52次，以完成洗牌，上次的作業是更加直觀的將deck二維陣列中花色、點數取亂數，重複52次，之後要出的card就可以依序發。最後在deal步驟中，可以用架構很簡單的列出deck的花色、deck的點數。但在上次的程式中deal步驟，還需要檢查deck的出牌順序是否吻合要出的card，再列印出結果。兩者的目的都是一樣的，但過程有一點不同，乍看之下新的寫法讓程式變得複雜許多，但其實不會多餘。我覺得舊寫法比較注重在順序，設好二維陣列後，隨機決定他的出牌順序，最後一個個對照陣列中的位子，找到第一張要發的牌，print出來，再找第二張，以此類推。而新寫法更貼近發牌的動作，因為有花色和點數的架構，感覺有更像現實中的發牌。上述兩種寫法中，我還是比較傾向新的寫法，雖然架構看起來讓程式又更難了，但新的東西、新的技術還是要習慣它、適應它比較好。

流程圖:

開始

結束

將架構中的花色、點數印出

將牌組陣列位置亂數互換

將牌組花色、點數存入架構

設指標陣列(花色、點數)