

➤ 實現方法

我運用 random、dfs 函式輔助主函式的運作，運用兩個字串陣列 s num 儲存花色與 1-13 的值，運用兩個字串陣列 s1 num1 儲存抽到的花色與值

- Random

第一部分由兩大 for 迴圈組成，第一個 for 迴圈生成 s[隨機亂數]、num[隨機亂數]存入 s1 num1，第二個 for 迴圈檢查是否已有同花色與值的牌在 s1 num1 列中。第二部分使用 for 迴圈 print 出所有的牌與花色

- dfs

運用網路上查到的 n 的全排列程式(詳見參考資料與問題討論)產生所有可能，並在產生每種可能的同時 print 出此張牌的花色與值

- 主函式

詢問是否要重新發牌、是否要羅列出牌順序以及牌數大於六張時詢問是否還要羅列出牌。

➤ 結果討論

- 羅列出牌順序的方法探討

設置一個 int 陣列依序存放選中的數，設置變數 t 代表還可以選的數的個數，選中一次 t 則-1，t=0 時依序 print 出 int 陣列裡所有的數。設置 tag 陣列去判斷選中的數是否被選中過，t!=0 時沒選中則可以繼續選(tag 中的元素為 0)，選中則跳過此數去找其他的(tag 中的元素為 1)，並且在遞迴回來時即刻將 tag 中的元素設回 0

➤ 延伸問題

- 牌的數字以及花色的存放

由於花色為一串字串，故我引入<string.h>並利用 char*宣告字串陣列，我認為是最有效率且直觀的方法

- 陣列在函式中的傳輸

一開始我以為陣列在函式中會和變數一樣額外被複製到另一個空間，所以試圖設立全域變數，但後來發現陣列在函式中並不會被複製到另一個空間，也就是說，在函式中對陣列所做的變更在主函式中也會看得到，所以我直接在主函數宣告陣列並將其傳送到函式中做使用

- 陣列在宣告、呼叫函式與函式名稱後方宣告欄同型態的表示法
我歸納出幾種不一樣的陣列表示方式
我想要宣告一個 a 陣列存放四個元素，
在主函式宣告時必須寫成 a[4]
在呼叫函式時只需要寫 a
在函式名稱後頭的宣告欄中可以寫成 a[] 或 a[4]
(但在二維陣列中此處只有最高維度可以空白，例如 b[4][])

➤ 參考資料

https://blog.5lcto.com/u_15983387/6088679