

# 計算機程式設計作業一

---

B06101016 蔡一因

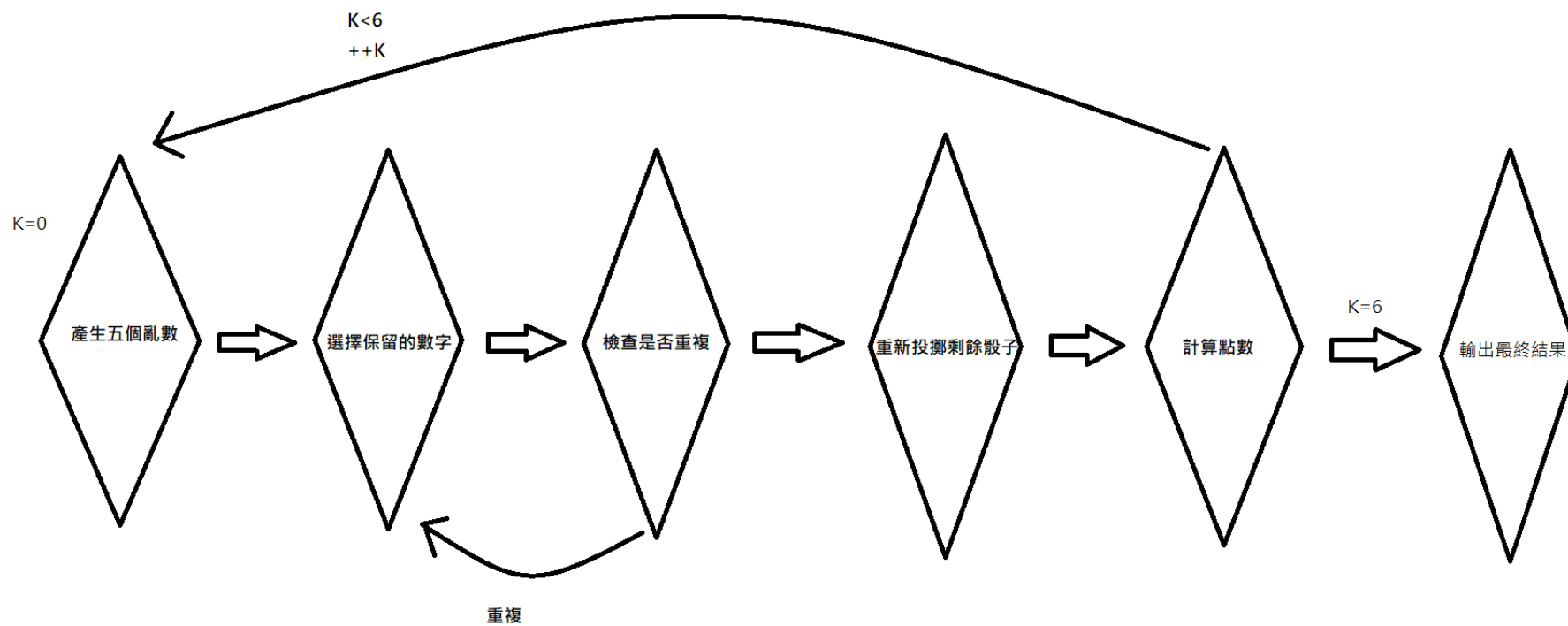
# 程式內容簡介

- 題目：簡易版「Yacht」遊戲
- 內容：重現Yacht中Ones至Sixes的玩法，並將重新投擲的機會減為一次
- 動機：兼具運氣與策略的遊戲，適合亂數產生的程式，以及兼顧使用者互動

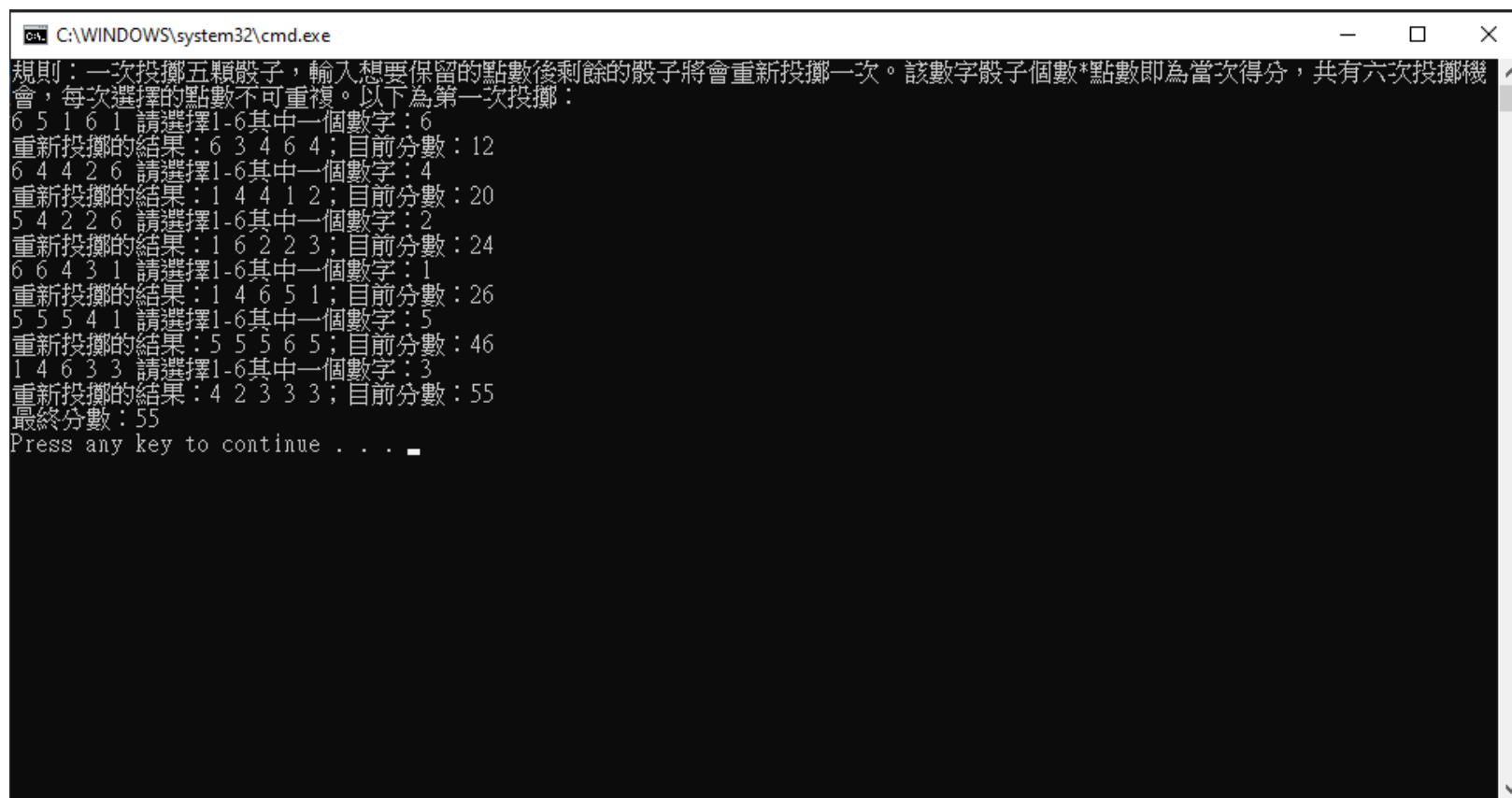
# 程式構想

- 以亂數產生器模仿骰子效果
- 讓使用者決定欲保留的骰子點數
- 檢驗選擇的點數是否重複
- 重新投擲剩餘的骰子並計算該次得點
- 共投擲六次，並計算總分

# 流程圖



# 程式執行結果範例



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
規則：一次投擲五顆骰子，輸入想要保留的點數後剩餘的骰子將會重新投擲一次。該數字骰子個數*點數即為當次得分，共有六次投擲機會，每次選擇的點數不可重複。以下為第一次投擲：
6 5 1 6 1 請選擇1-6其中一個數字：6
重新投擲的結果：6 3 4 6 4；目前分數：12
6 4 4 2 6 請選擇1-6其中一個數字：4
重新投擲的結果：1 4 4 1 2；目前分數：20
5 4 2 2 6 請選擇1-6其中一個數字：2
重新投擲的結果：1 6 2 2 3；目前分數：24
6 6 4 3 1 請選擇1-6其中一個數字：1
重新投擲的結果：1 4 6 5 1；目前分數：26
5 5 5 4 1 請選擇1-6其中一個數字：5
重新投擲的結果：5 5 5 6 5；目前分數：46
1 4 6 3 3 請選擇1-6其中一個數字：3
重新投擲的結果：4 2 3 3 3；目前分數：55
最終分數：55
Press any key to continue . . .
```

# 程式執行範例-錯誤

```
cmd C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
規則：一次投擲五顆骰子，輸入想要保留的點數後剩餘的骰子將會重新投擲一次。該數字骰子個數*點數即為當次得分，共有六次投擲機會，每次選擇的點數不可重複。以下為第一次投擲：
4 6 3 2 6 請選擇1-6其中一個數字：6
重新投擲的結果：3 6 5 6 6；目前分數：18
2 1 1 5 2 請選擇1-6其中一個數字：2
重新投擲的結果：2 2 5 2 2；目前分數：26
1 5 3 4 4 請選擇1-6其中一個數字：4
重新投擲的結果：4 3 3 4 4；目前分數：38
1 6 5 6 2 請選擇1-6其中一個數字：6
請勿選擇重複的數字！
請選擇1-6其中一個數字：1
重新投擲的結果：1 1 6 5 1；目前分數：41
2 5 2 5 1 請選擇1-6其中一個數字：5
重新投擲的結果：2 5 2 5 6；目前分數：51
2 4 3 3 3 請選擇1-6其中一個數字：3
重新投擲的結果：3 5 3 3 3；目前分數：63
最終分數：63
Press any key to continue . . .
```

# 學習心得

- 自己構想的流程與轉換為程式語言架構的落差
- 寫程式語言的經驗與熟練度