

CHAPTER 7

구조체와 포인터 그리고
함수 공용체와 열거형 실습

실습 1 문제

문제 1)

int, double 변수를 구조체와 공용체로 만들어서 각각 출력

```
16  
8
```

실습 2 문제

문제 2)

Typedef 로 열거형 각 요일을 선언한다.

이때 요일의 매칭되는 숫자는 일~토 : 1~7 로 순서대로 지정

```
SUN : 1  
MON : 2  
TUE : 3  
WED : 4  
THU : 5  
FRI : 6  
SUN : 7
```

실습 3 문제

문제 3)

3인 블랙잭 카드 게임 프로그램 구현
dealer(컴퓨터), player1, player2

블랙잭 카드 게임 참고 링크

<https://blog.naver.com/yjhjr8/221761487128>

<https://blog.naver.com/ban2yrabbit/221973301777>

카드를 표현하는 자료구조를 만들고,
초기 카드 무늬/숫자 정보로 카드를 초기화한다.

카드를 섞는 함수를 만든다.

카드 게임을 진행하면서 필요한 다양한 기능(카드 분배, 금액 베팅, ..)을
함수로 구성한다.

카드 게임 승자를 판단하고, 보유 금액을 수정하는 기능을 함수로 구현한다.

실습 3 문제

문제 3)

열거형으로 shape (spade, club, dia, heart) 및
num (ace=1, jack=11, queen=12, king=13 선언)

결과 후 "계속하시겠습니까?" 출력에서 y 또는 Y 입력시 게임 계속 진행
다른 입력시 게임 종료

실습 3 문제

블랙잭 게임에 오신 것을 환영합니다! 지금 바로 시작하시겠습니까? [y/n] y

| ♣ |
| 4 |
♣

score : 4

<<PLAYER1>>

CASH : 500

| ♣ |
| 5 |
♣

score : 5

<<PLAYER2>>

CASH : 500|

| ♠ |
| 5 |
♠

score : 5

PLAYER1님, 돈을 걸어봅시다! 500 중 얼마를 배팅하시겠습니까? 200

PLAYER2님, 돈을 걸어봅시다! 500 중 얼마를 배팅하시겠습니까? 100

실습 3 문제

```
#####TURN : PLAYER1 님#####

HIT을 원하시면 h를, STAY를 원하시면 s를 입력하세요[h/s]: h
-----
|♦   |
| 2  |
|   ♦|
-----
score : 7
HIT을 원하시면 h를, STAY를 원하시면 s를 입력하세요[h/s]: h
-----
|♣   |
| 7  |
|   ♣|
-----
score : 14
HIT을 원하시면 h를, STAY를 원하시면 s를 입력하세요[h/s]: s
#####TURN : PLAYER2 님#####

HIT을 원하시면 h를, STAY를 원하시면 s를 입력하세요[h/s]: s
#####DEALER's TURN#####

-----
|♠   |
| 10 |
|   ♠|
-----
score : 14
-----
|♠   |
| 6  |
|   ♠|
-----
score : 20

게임 결과>> DEALER: 20 / PLAYER1: 14 / PLAYER2: 5
prize: 310

결과>> P1 CASH : 300 / P2 CASH : 400
계속하시겠습니까? y
```

질문 및 정리

