

1. 運用到的概念：**struct**、開檔讀檔寫檔、網頁的生成與連結、函式（包含指標）。
2. 遊戲邏輯和步驟：
 - (1) 為每個角色建立個別的 **struct**，還有一個用來儲存所有角色的 **Allplayer struct**
 - (2) 依每個角色打造獨特的行為，像是模仿貓（Copy Cat）是 **intimate** 函式，黑你黑到底就是 **always_lie** 函式...等。
 - (3) 還有其他函式是用來做整體遊戲輸出的，像是加總分數的 **sum**，印出新高紀錄的 **printnewrecord**、製作網頁的 **MakeCharacters** 和 **MakeAll** 等等。
 - (4) **function.c**: 放網頁生成的函式、各個角色的函式。
 - (5) **function.h**: 放結構的定義、函式的宣告、函式庫的宣告。
 - (6) **main.c**: 遊戲的主程式，主要執行遊戲的流程、控制…。
 - (7) **.txt**: 存放玩家在每個角色上得到的分數。
 - (8) **.html**: 存放玩家在每個角色上得到的詳細分數、個角色之間的連結。
 - (9) 規則：

你面前有臺機器：當你放進去 1 枚硬幣，對方會得到 3 枚硬幣，反之亦然。你們兩位都可以選擇「合作」（放 1 枚硬幣）或者「欺騙」（不放硬幣）。

也就是說，會產生這樣的結果：

	對方合作	對方欺騙
己方合作	+2:+2	-1:+3
己方欺騙	+3:-1	+0:+0

這樣一個簡單的規則，會因為跟不同角色對戰，會有很多不同奇妙而且有趣的結果產生，就像現實生活中形形色色的人們一樣。

- (10) 其他的步驟，由遊戲中的敘述引導完成這個遊戲。
- (11) 最後，可以到 **html** 檔查看在每個角色手上得到的分數，**Allplayer** 為全部玩家的 **home** 頁面，連結到各個角色的頁面，如英文名稱所標示。
- (12) 編譯的時候，我是用以下指令執行：

```
C:\Users\USER\Desktop\temp\project>gcc -c function.c -o function.o
C:\Users\USER\Desktop\temp\project>gcc -c main.c -o main.o
C:\Users\USER\Desktop\temp\project>gcc main.o function.o -o main.exe
```

3. 遊戲簡介：

一戰期間，戰爭被和平打破。

那是在 年「西方戰線」的聖誕節，

儘管有著嚴格的軍令，不准與敵方士兵談笑風生，
英國和德國的軍人却都離開了他們的戰壕，穿過了無人地帶，
聚集在了一起，來埋葬他們的戰友、交換禮物、有的還玩起了遊戲。

相比之下，現在已經是 年，西方世界已經保持了好幾十年的和平，
我們呢？我們信任彼此的能力簡直太差了。有調查表明，過去的 年當中
越來越少的人說他們「信任彼此」。而最近病毒猖狂，人與人之間的信任感
更是薄弱...

所以，我們難免會有這樣的疑問：

為什麼朋友會變成敵人，即使在和平年代也不例外？
為什麼敵人也會變成朋友，而且這種事居然在戰爭年代也會發生？

博弈論或許可以幫助我們解釋為什麼「不信任」會像病毒一般
蔓延開來，以及我們怎樣改變它！好了，如果你想了解這些
我們來玩個遊戲吧！

4. 遊戲參考自：<https://audreyt.github.io/trust-zh-TW/>，能充實想像的空間還有
在這支程式之中不太能做到的東西，像是 `css` 在網頁中的效果。