



信任的小遊戲

信任的演化

-40547042s 盧本承-



運用到的概念

1. struct(Allplayer、 Player)
2. 開檔、讀檔、寫檔
3. 網頁生成與連結
4. 函式（包含指標、const）
5. preprocessor（#ifndef、#define…）

遊戲檔案

1. `function.c`: 放網頁生成的函式、各個角色的函式。
2. `function.h`: 放結構的定義、函式的宣告、函式庫的宣告。
3. `main.c`: 遊戲的主程式，主要執行遊戲的流程、控制...
4. `.txt`: 存放玩家在每個角色上得到的分數。
5. `.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。

主要規則

可以假設面前有臺機器：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 |

主要規則

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。

分數

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。

編譯

1. `gcc -c function.c -o function.o`
2. `gcc -c main.c -o main.o`
3. `gcc main.o function.o -o main.exe`

遊戲參考

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，值得一玩。