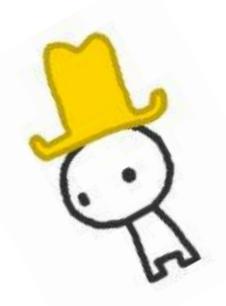




信任的演化 -40547042s 盧本承-









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。