

Computer Program Design 2015 Fall

Final Assignment - Simple Poker game

201122037 김태환

Program source list

소스 코드 별 자세한 기능은 아래에 설명되어 있습니다.

- main.c // main 함수가 있어서 실제로 컴퓨터와 포커를 하는 기능이 구현되어 있음
- card.c // 포커를 하기 위해 사용되는 다양한 function 이 구현되어 있음
- card.h // 카드 족보나 패를 정의하는 enum 상수, player, card 구조체, 함수 정의
- Makefile // 프로그램 빌드를 위한 Makefile

실행 방법

1. Codeblocks -> Press F9 or Build -> Build and run click
2. bash shell (UNIX, Mac, Linux) -> 아래에 설명
3. Windows terminal -> 프로젝트 폴더로 가면 Debug\ 디렉토리에 실행 파일이 존재함.

Terminal 실행법

```
tkim@tkim-laptop:~/computer_design_final$ make
```

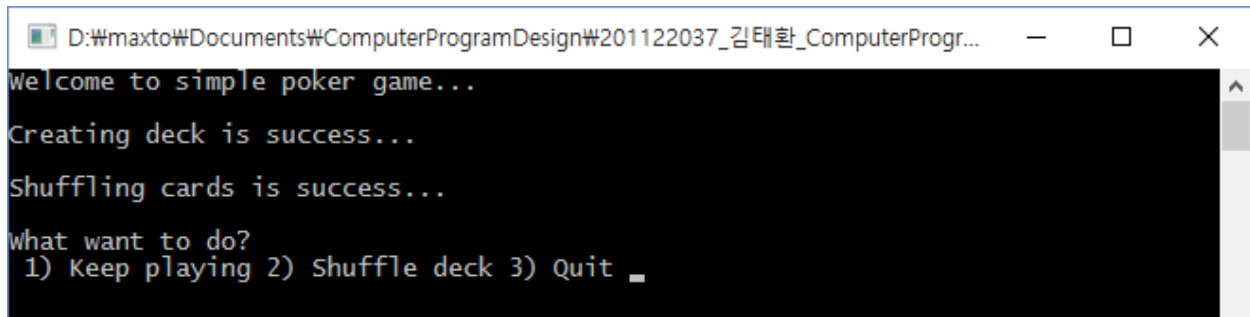
```
gcc -c main.c
```

```
gcc -o main main.o card.o
```

```
tkim@tkim-laptop:~/computer_design_final$ ./main
```

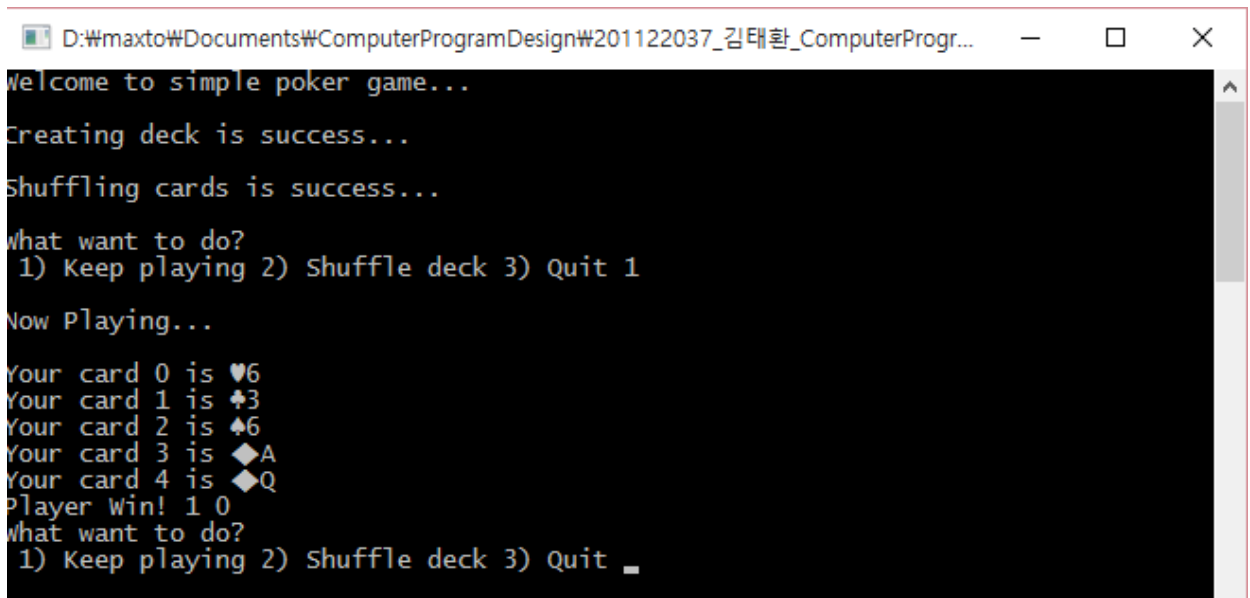
결과 화면

실행 시



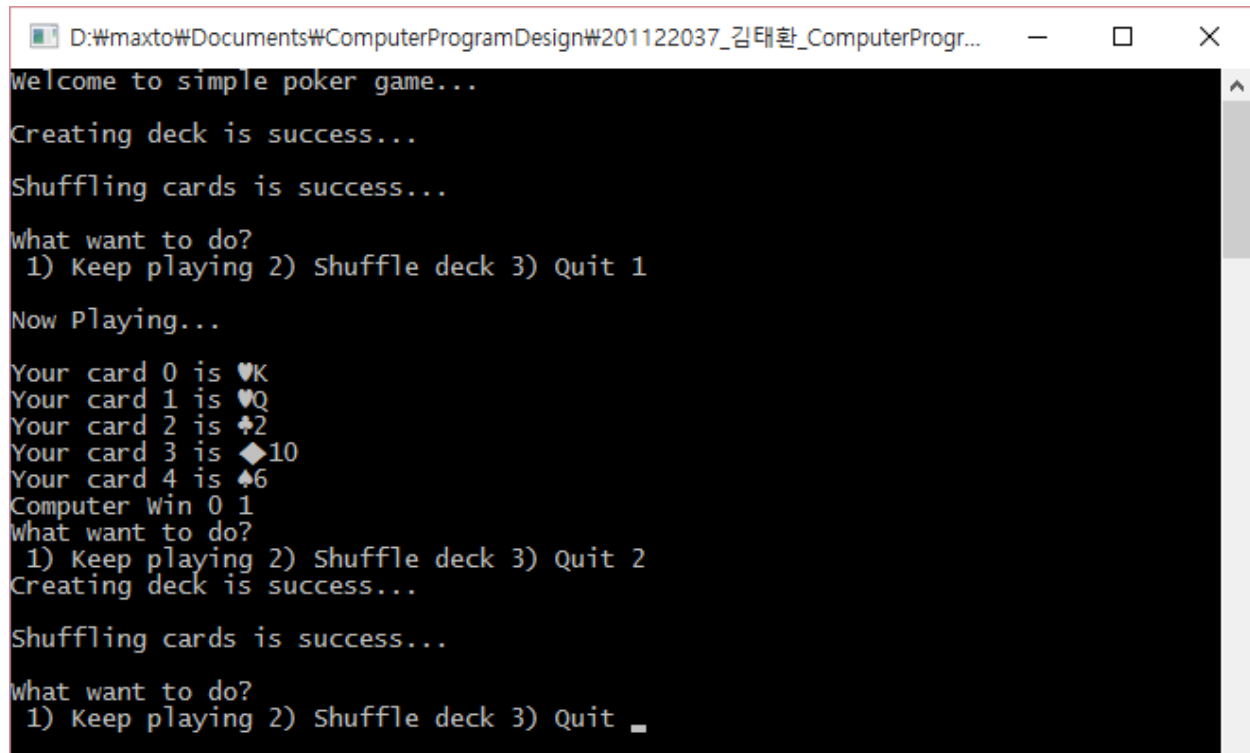
```
D:\maxto\Documents\ComputerProgramDesign\201122037_김태환_ComputerProgr...
Welcome to simple poker game...
Creating deck is success...
Shuffling cards is success...
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit _
```

플레이 중 (1 번)



```
D:\maxto\Documents\ComputerProgramDesign\201122037_김태환_ComputerProgr...
Welcome to simple poker game...
Creating deck is success...
Shuffling cards is success...
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 1
Now Playing...
Your card 0 is ♥6
Your card 1 is ♣3
Your card 2 is ♠6
Your card 3 is ♦A
Your card 4 is ♦Q
Player Win! 1 0
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit _
```

Deck 섞음 (2 번)



```
D:\maxto\Documents\ComputerProgramDesign\201122037_김태환_ComputerProgr...
welcome to simple poker game...
Creating deck is success...
Shuffling cards is success...
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 1
Now Playing...
Your card 0 is ♥K
Your card 1 is ♥Q
Your card 2 is ♠2
Your card 3 is ♦10
Your card 4 is ♠6
Computer Win 0 1
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 2
Creating deck is success...
Shuffling cards is success...
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit _
```

카드를 다 써서 새로 Deck 을 만들고 섞음

```
D:\maxto\Documents\ComputerProgramDesign\201122037_김태환_ComputerProgr...
Your card 1 is ♠8
Your card 2 is ♦8
Your card 3 is ♥A
Your card 4 is ♠7
Draw! 1 1
What want to do?
  1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 1
Now Playing...
Your card 0 is ♠Q
Your card 1 is ♠4
Your card 2 is ♦Q
Your card 3 is ♥6
Your card 4 is ♦J
Player Win! 1 0
What want to do?
  1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 1
Now Playing...
Your card 0 is ♦9
Your card 1 is ♥4
Your card 2 is ♠10
Your card 3 is ♠6
Your card 4 is ♠4
Draw! 1 1
What want to do?
  1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 1
Now Playing...
Your card 0 is ♦4
Your card 1 is ♠J
Your card 2 is ♦2
Your card 3 is ♦3
Your card 4 is ♥10
Creating deck is success...
Shuffling cards is success...
What want to do?
  1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit _
```

게임 종료 시 전적 출력 (3 번)

```
D:\maxto\Documents\ComputerProgramDesign\201122037_김태환_ComputerProgr...
Now Playing...
Your card 0 is ♠Q
Your card 1 is ♠4
Your card 2 is ♦Q
Your card 3 is ♥6
Your card 4 is ♦J
Player Win! 1 0
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 1
Now Playing...
Your card 0 is ♦9
Your card 1 is ♥4
Your card 2 is ♠10
Your card 3 is ♠6
Your card 4 is ♠4
Draw! 1 1
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 1
Now Playing...
Your card 0 is ♦4
Your card 1 is ♠J
Your card 2 is ♦2
Your card 3 is ♦3
Your card 4 is ♥10
Creating deck is success...
Shuffling cards is success...
What want to do?
1) Keep playing 2) Shuffle deck 3) Quit 3
Game quits..
Player Wins: 2, Player Draws: 2, Player Loss: 1
Computer Wins: 1, Computer Draws: 2, Computer Loss: 2
Process returned 1 (0x1)   execution time : 35.643 s
Press any key to continue.
```

프로그램 알고리즘

main.c

1. 플레이어(player)와 컴퓨터(computer)를 초기화하고 카드 덱을 만든다.
2. 사용자에게 input 을 받는다. (choice 변수)
3. choice 의 값이 3 이 아닌 동안 아래를 계속 수행한다.choice 가 1 이면 4~ 6, 2 면 7 을 수행한다. 3 을 입력하면 8 을 수행하고 프로그램을 종료한다.
4. player 와 compute 에게 card 를 다섯 장씩 번갈아 가며 배분한다. 카드 배열에서 카드를 얻어오기 위해 get_card()라는 함수를 사용했다. 또한 현재 플레이어가 가진 카드를 출력하기 위해 info()라는 함수를 사용했다.
5. 현재 카드 배열의 어느 지점을 플레이어들이 가지고 있는지 확인하기 위해 curldx 라는 변수가 존재한다. 카드를 50 장 이상 사용하면 자동으로 카드 배열을 초기화하도록 했다.
6. decideWinner() 에 player 와 computer 에 카드를 매개변수로 넣어 승패를 가린다. 함수의 반환값이 1 이면 플레이어의 승리, 2 면 컴퓨터의 승리, 0 이면 무승부이다. 결과를 플레이어와 컴퓨터의 승패기록 변수에 저장한다.
7. 카드 덱을 초기화한 후 섞는다.
8. 플레이어와 컴퓨터의 전적을 출력하고 프로그램을 종료한다.

card.h

헤더파일로써 프로그램에서 사용되는 각종 열거형 상수들과 함수 정의가 담겨있다. 어떤 역할을 하는 struct 및 function 인지 comment 가 달려 있고 아래에서 설명할 예정이므로 여기서의 설명은 생략한다.

card.c

main.c 에서 사용한 함수들의 함수 본문이 담겨있는 파일이다.

```
void info(CARD card);
```

// get_suit() 와 get_rank()를 이용해 무늬와 숫자를 출력하는 함수이다.

```
char* get_rank(RANK rank); char* get_suit(SUIT suit);
```

// 무늬와 숫자를 매개변수로 받아 switch case 문을 이용해 그 무늬와 숫자를 string 으로 반환하는 함수다. 올바른 무늬나 숫자가 들어오지 않았다면 "E"를 반환하도록 되어 있다. 또한 사용된 카드라면 "USED"를 반환한다.

```
CARD get_card(CARD* decks, int idx);
```

// 카드 배열과 얻고 싶은 인덱스를 매개변수로 받아 그 카드를 반환하는 함수이다. 생각해보면 필요가 없는 함수지만, 현재 사용된 카드의 rank 와 suit 를 열거형 상수 USED 로 바꿔주는 역할을 한다. 또한 카드를 다 사용했다면 EMPTY 상수를 반환해서 현재 카드 덱에 카드가 없다는 사실을 알 수 있게 해준다.

```
int decideWinner(CARD* p, CARD* c);
```

// 플레이어 1,2 의 카드 배열(5 장)을 받아 실제로 포커 족보를 판정해주고 승패를 가려주는 함수이다. 플레이어 1 이 이겼으면 1, 2 가 이겼으면 2, 무승부라면 0 을 반환한다.

먼저 플레이어와 컴퓨터에 족보에 해당하는 변수를 초기화한다. 그리고 플러시나 스트레이트를 가리기 위한 flag 변수들을 선언해준다.

다음은 플러시인지 알아내기 위해서 각 플레이어의 카드를 card_quicksort() 라는 함수를 이용해 무늬 별로 정렬한다. 그 다음 for 문으로 첫 번째 카드의 무늬와 나머지 카드의 무늬가 같은지 비교하여 맞으면 isPlushP 은 1 로 유지될 것이다.

역시 스트레이트인지 알아내기 위해 이번엔 숫자 별로 카드를 정렬한다. 스트레이트는 카드들이 각각 차이가 1 인 등차수열을 이루는 족보이다. 따라서 등차수열의 일반항을 이용해 for 문으로 스트레이트인지 판정했다.

다음은 나머지 족보를 판정하기 위해 각각의 족보에 해당하는 모든 경우를 **if else** 문으로 구현했다. 그리고 그 결과를 각각 **player** 및 **computer** 변수에 넣는다. 좀더 효율적인 방법이 없을까 고민해봤지만, 결국 **if** 문이 많아지는 걸 피할 수 없을 것 같아서 현재는 이 방법이 제일 효율적이라고 생각한다. 이제 그렇게 얻어진 **player**와 **computer** 변수의 크기를 비교하여 큰 쪽을 이겼다고 판정한다.

```
void card_quicksort(CARD* cards, int size, int criteria);
```

// 카드들을 퀵소트로 정렬하는 함수이다. 알고리즘 교과서를 참고하여 퀵소트를 구현했고, 사용할 일이 많고 이미 카드가 정렬 되 있는 경우는 거의 없으므로 효율적일 것이라고 생각했다.

```
CARD* create_deck(void);
```

// 카드 덱을 만들어서 반환하는 함수로 나머지 연산을 이용해 각 카드들이 고유한 숫자와 무늬를 가지도록 구현했다.

```
void shuffle_card(CARD cards[]);
```

// 만들어진 카드 덱을 섞는 함수로 **rand() % DECK_SIZE**를 통해 숫자가 0~51까지만 나오게 통제하고, 그렇게 얻어진 **index**를 이용해 각 카드를 **swap** 하는 식으로 구현했다.