



시스템프로그래밍기초 실습

Poker Game

Poker Game

스켈레톤 소스코드 다운로드 경로 :

<https://github.com/johnbaik1118/workspace/tree/master/c-prog/games/poker-c>



ROYAL FLUSH



STRAIGHT FLUSH



FOUR OF A KIND



FULL HOUSE



FLUSH



STRAIGHT



THREE OF A KIND



TWO PAIRS



ONE PAIR



HIGH HAND

in headers/poker.h

[Chapter 9: Structures and Unions]

"typedef struct " 를 사용하여 card, deck, 그리고 player를 정의하고 적절한 자료구조를 사용하여 카드 덱을 생성한다.

① Card 는 다음과 같은 타입의 내용을 가지고 있어야 한다.

- 1) integer of pips
- 2) character of suit
- 3) bool type of flipped or not (type _Bool)
- 4) pointer which points next card

② Deck는 다음과 같은 타입의 내용을 가지고 있어야 한다.

- 1) pointer of card (변수명 top)
- 2) integer indicates how many cards are inside the deck (변수명 size)

③ Player는 다음과 같은 타입의 내용을 가지고 있어야 한다.

- 1) char* name
- 2) pointer of card one (변수명 c1)
- 3) pointer of card two (변수명 c2)
- 4) int account

in sources/poker_comp.h

[Chapter 9: Structures and Unions]

작성해야 하는 함수

1) **newcard(-,-)**: Use malloc

2) **newdeck()**: Use malloc

3) **newplayer()**: Use malloc

4) **eject()**: 카드 덱의 맨 윗장 부터 카드를 한장씩 뺄 수 있다.

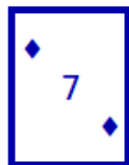
(pop from the bottom is not allowed) 밑장 빼기 하면 안됨.

5) **shuffle(-)**: use srand/rand *time() 함수보다 주기가 빠른 clock() 함수를 사용

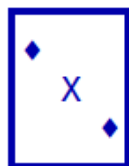
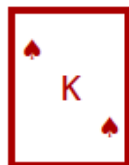
결과화면

```
cpslab@cpslab-dell-desktop:~/workspace/c-prog/games/poker$ make
gcc -g -c -o poker_print.o sources/poker_print.c -I.
gcc -g -c -o poker_game.o sources/poker_game.c -I.
gcc -g -c -o poker_comp.o sources/poker_comp.c -I.
gcc -g -o poker poker_print.o poker_game.o poker_comp.o -I.
cpslab@cpslab-dell-desktop:~/workspace/c-prog/games/poker$ ./poker
```

===== 받으신 카드 2장을 확인합니다 . =====



===== 딜러가 카드 3장을 확인시켜줍니다 . =====



결과화면

===== 딜러가 카드 1장을 추가로 확인시켜줍니다. =====



===== 딜러가 마지막 카드를 확인시켜줍니다. =====



===== 총 점수를 보여줍니다. =====

TWO PAIR

=====

```
cpslab@cpslab-dell-desktop:~/workspace/c-prog/games/poker$
```