truth

++i;

j=rand()%CARD;

temp=wDeck[i];

wDeck[i]=wDeck[j];

wDeck[j]=temp;

truth

++i; wDeck[i].face=wFace[i%FACES]; wDeck[i].face=wFace[i%FACES];

false

End

for(i=0; i<CARDS;i++)

for(i=0; i<CARDS;i++)

for(i=0; i<CARDS;i++)

false

End

I<CARDS

End

shuffle

false

End

I<CARDS

fillDeck

I<CARDS

truth

印出花色及數字

shuffle

deal(deck)

shuffle(deck)

fillDeck(deck,face,suit)

時間為亂樹種子

開始

差別：

在上次是用陣列來存取花色及牌號，這次則是以結構變數來存取。

心得：

這次的流程圖也跟同學討論了一段時間，也比較熟悉流程圖的概念了，差異是比較明顯就可以看出來了。