洗牌，初始化

每人发一张牌

是否发牌

Y

发一张牌

记录点数

当输入不为0的数的时候进行发牌

判断是否还有大于等于两张牌

YES

比大小，判断输赢

比大小（如果玩家点数大于庄家）

玩家赢了了

庄家赢了

Yes

NO

如果玩家点数小于庄家

Yes

No

如果玩家点数等于21，且手牌为2

玩家赢了

庄家手牌为2，且庄家手牌数大于2

NO

Yes

比大小

函数 blackjack（）流程图

调用 get\_shuffled\_deck() 函数

获取洗好的牌堆deck，初始化player\_cards和house\_cards为空列表

循环一次：

调用deal\_card()给玩家发牌

调用deal\_card()给庄家发牌

输入是否继续发牌

While（输入0）

续上一页

调用deal\_card（）给玩家发牌

剩余是否大于等于2

No

调用deal\_card（）给庄家发牌

如果庄家点数大于21

续上一页

print(“爆了，庄家输了”)

No

比大小