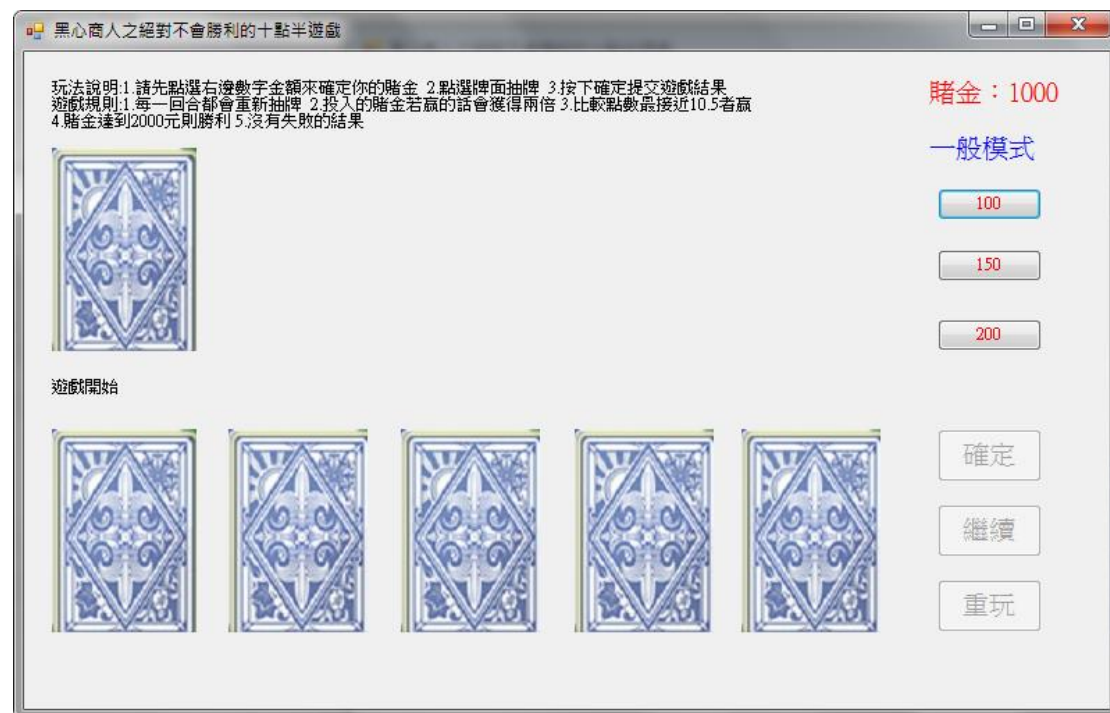
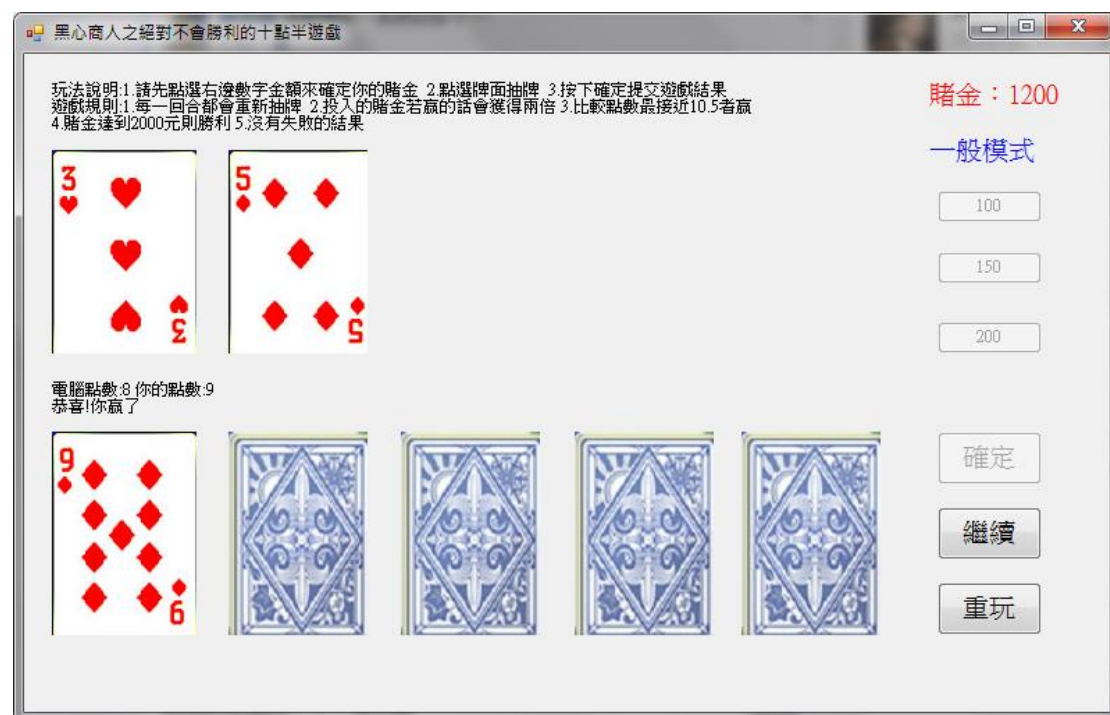


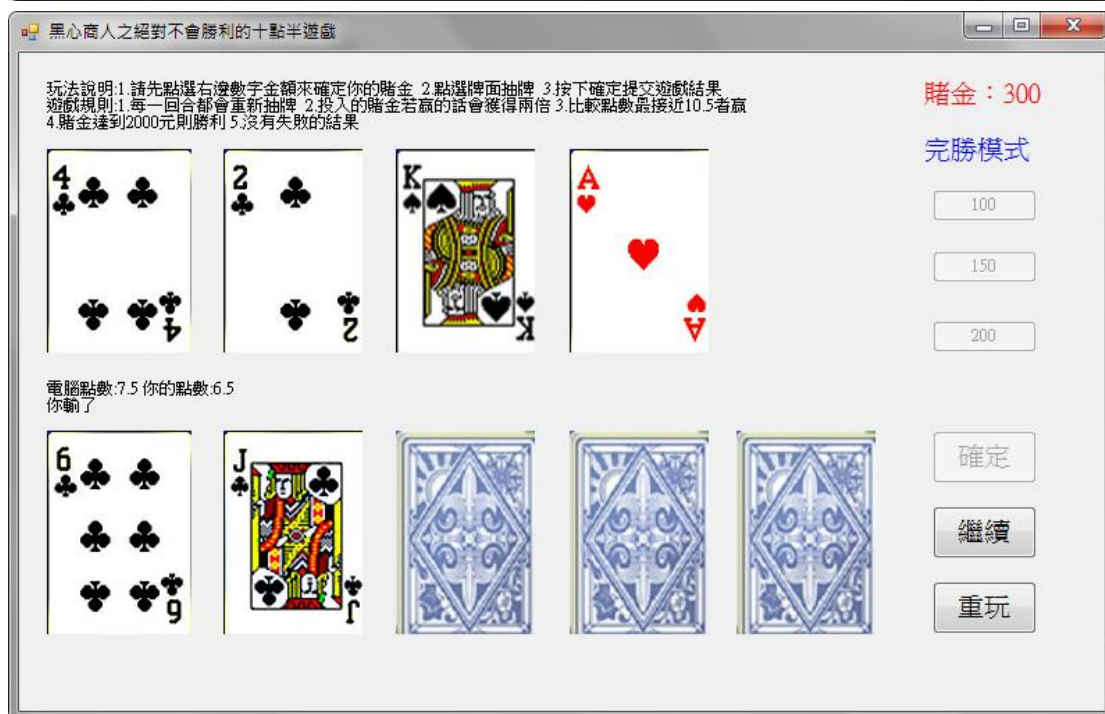
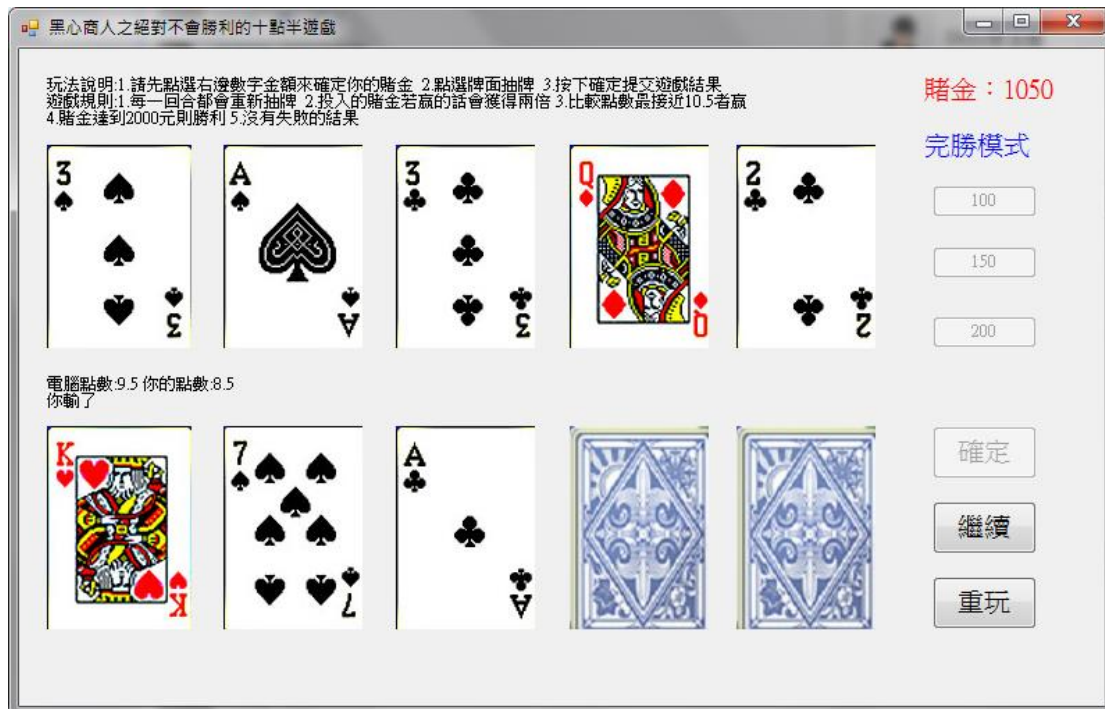
## 一開始的 UI

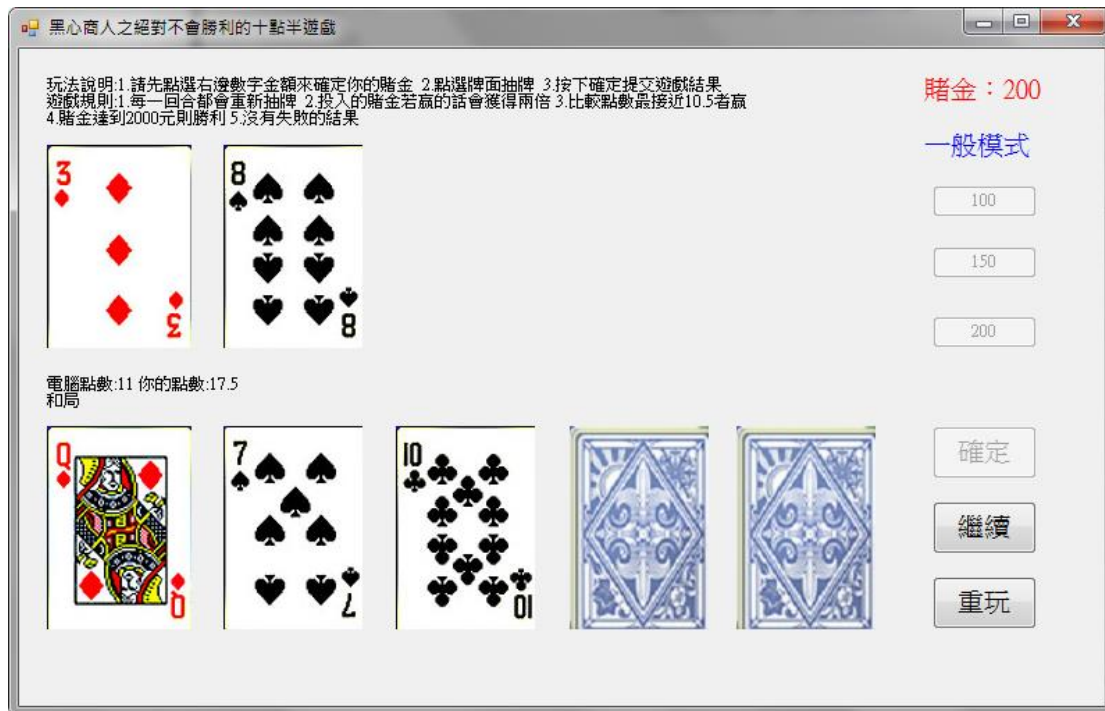


## 一般模式下電腦最多只會抽兩張牌

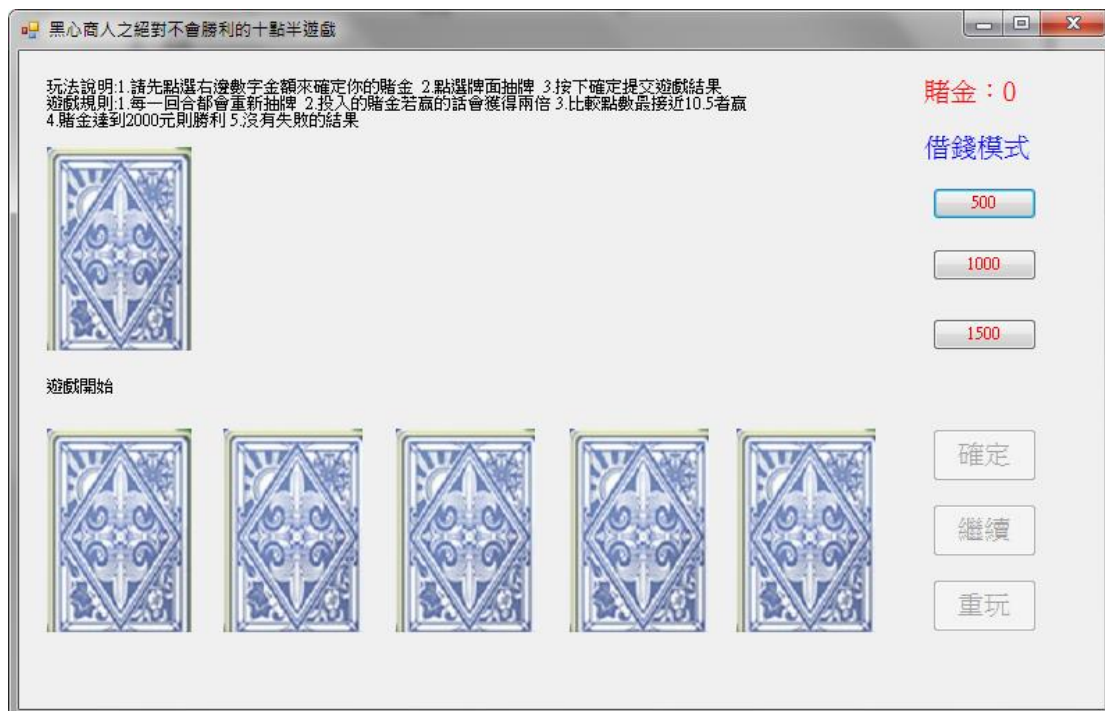


## 完勝模式下電腦只有會贏和平手兩種情況



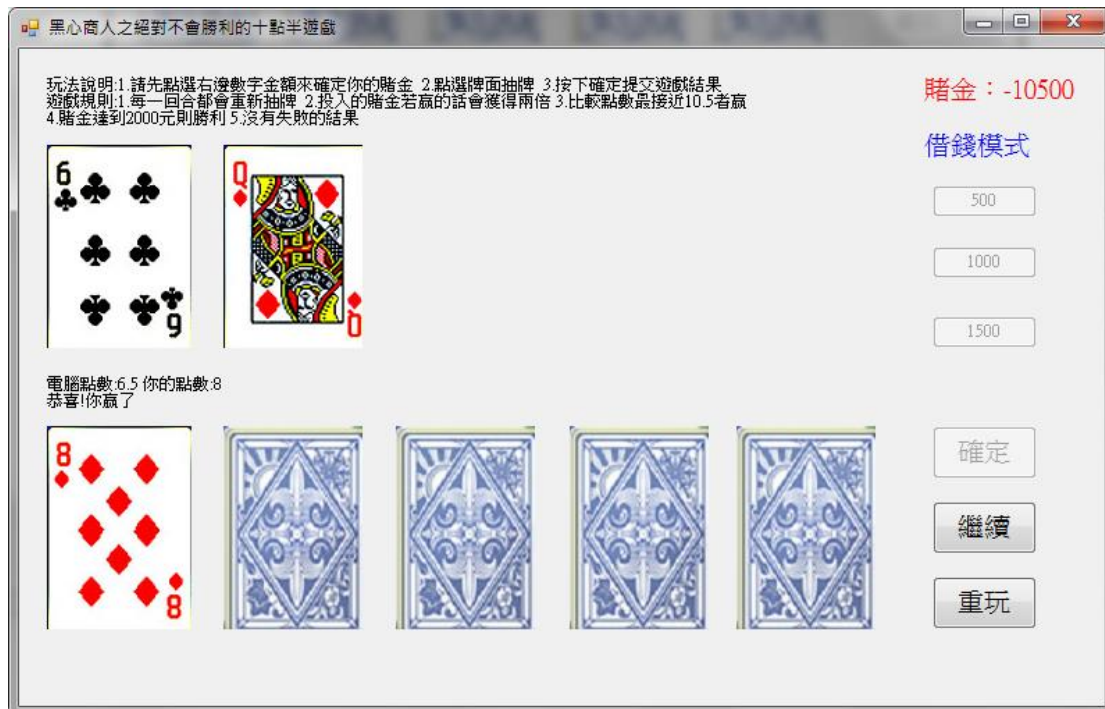


此遊戲並不會出現失敗的情形，因此若賭金為負數則可進入到借錢模式來翻身



但是借錢模式的下注金額會提高，相對贏的獎勵也會提高  
請善用借錢模式來扳回一程，如果你可以贏的話





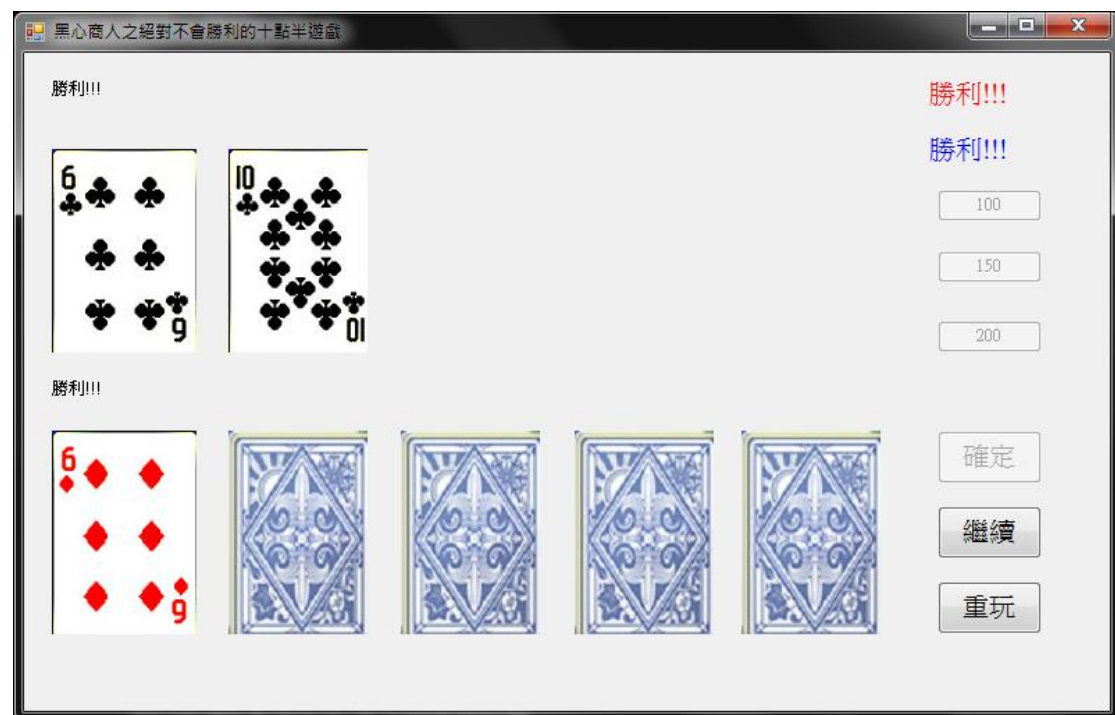
玩法說明:

1. 點選右上排的按鍵選擇你要下注的金額
  2. 點選覆蓋的牌來獲得你的點數
  3. 當確認點數為你的需求時按下確定鍵
  4. 系統會自動判定輸贏結果並分派賭金
  5. 按下繼續鍵繼續遊戲，按下重玩鍵則所有物件回歸初始
- 遊戲規則:

1. 和一般十點半玩法一樣，越接近 10 點半者獲勝
2. 若獲勝了話可以獲得雙倍的投入金額
3. 最多只能抽五張牌
4. 每一回合都會重新洗牌
5. 賭金到達 2000 元則獲得勝利
6. 沒有輸的情形

當達到兩千元的勝利畫面

不過因為遊戲不會讓玩家達到勝利所以必須到程式直接修改



原程式碼:

```
public partial class Form1 : Form
{
    private static double your=0,com=0;
    private static String msg="";
    private static PictureBox[] pic = new PictureBox[10];
    private static int cont=0,locat=0;
    private static int money=1000,staking;
    private static int[] poker = new int[52];

    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }

    private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
    {
        pic[0] = pictureBox1;
        pic[1] = pictureBox2;
        pic[2] = pictureBox3;
        pic[3] = pictureBox4;
        pic[4] = pictureBox5;
        pic[5] = pictureBox6;
        pic[6] = pictureBox7;
        pic[7] = pictureBox8;
        pic[8] = pictureBox9;
        pic[9] = pictureBox10;
        newgame();
        unavailable();
        reset();
        shuffle();
    }
    //重玩
    private void button6_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        newgame(); //遊戲的介面與數值回歸初始
        unavailable(); //讓主要控制鍵無法互動
        reset(); //重設遊戲回合
    }
}
```

```

        shuffle(); //洗牌
        show();    //顯示訊息
    }
    //繼續
    private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        reset();    //重設遊戲回合
        shuffle(); //洗牌
        show();     //顯示訊息
    }
    //確定
    private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        competitor(); //對手動作
        decide();     //決定輸贏
        show();       //顯示結果
        judge();      //判斷手頭上的錢
        unavailable(); //讓確定鍵無法在被按

    }
    //抽牌
    private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        draw();      //按下進行翻牌
        showdown();   //按完後不讓使用者在與剛按下的圖片互動
        show();       //顯示訊息
    }
    private void pictureBox2_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        draw();
        showdown();
        show();
    }
    private void pictureBox3_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        draw();
        showdown();
        show();
    }

```

```

}
private void pictureBox4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    draw();
    showdown();
    show();
}
private void pictureBox5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    draw();
    showdown();
    show();
}
//下注賭金
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (money > 0) //如果現金大於0則每次下注可為100
        stake = 100;
    else
        stake = 500; //反之
    bet(); //下注
}
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (money > 0)
        stake = 150;
    else
        stake = 1000;
    bet();
}
private void button5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (money > 0)
        stake = 200;
    else
        stake = 1500;
    bet();
}

```



//遊戲的介面與數值初始化

```
public void newgame()
{
    money = 1000;
    label13.Text = "賭金：" + money;
    label14.Text = "一般模式";
    button1.Text = "100";
    button4.Text = "150";
    button5.Text = "200";
}
```

//確定鍵關閉並開啟繼續鍵和重玩鍵

```
public void unavailable()
{
    button2.Enabled = false;
    button3.Enabled = true;
    button6.Enabled = true;
}
```

//重設遊戲回合

```
public void reset()
{
    msg = "遊戲開始";
    com = 0;
    your = 0;
    cont = 0;
    locat = 0;
    //全部蓋牌
    for (int i = 0; i < 10; i++)
    {
        if (i <= 5)
        {
            pic[i].Image = Image.FromFile("C:\\poker\\52.jpg");
            pic[i].Enabled = false;
        }
        else
        {
            pic[i].Image = null;
        }
    }
}
```

```

        //賭金按鈕開啟
        button1.Enabled = true;
        button4.Enabled = true;
        button5.Enabled = true;
        //繼續重玩鍵關閉
        button3.Enabled = false;
        button6.Enabled = false;
    }
    //洗牌
    public void shuffle()
    {
        int p, q;
        Random rand = new Random();
        for (int i = 0; i < 52; i++)
        {
            poker[i] = i;
        }
        for (int i = 0; i <= 1000; i++)    // Randomly select two numbers for
exchange
        {
            p = rand.Next(0, 52);
            q = rand.Next(0, 52);
            int tmp = poker[p];
            poker[p] = poker[q];
            poker[q] = tmp;
        }
    }
    //秀出提示訊息
    public void show()
    {
        label2.Text = msg;
    }
    //抽牌並判斷加點數
    public void draw()
    {
        string st;    //將牌顯示在圖框裡
        st = "C:\\poker\\" + poker[cont].ToString() + ".jpg";
    }

```

```

        pic[locat].Image = Image.FromFile(st);

        if (poker[cont] % 13 == 10 || poker[cont] % 13 == 11 || poker[cont] % 13 ==
12) //當牌等於JQK加半點
            your += 0.50;
        else
            your += poker[cont] % 13 + 1;

        msg = "目前你的點數為" + your + "\n";
        cont++; //第幾張牌
        locat++; //第幾個位置
    }
    //攤開覆蓋的牌
    public void showdown()
    {
        //將原本按下的牌設為不互動，未攤開的下張牌設為互動
        pic[locat - 1].Enabled = false;
        pic[locat].Enabled = true;
        //確定鍵打開
        button2.Enabled = true;
    }
    //決定輸贏
    public void decide()
    {
        //當使用者>電腦且<=10.5
        //電腦爆掉且使用者<=10.5
        if ((your > com && your <= 10.5) || (com > 10.5 && your <= 10.5))
        {
            msg = "電腦點數:" + com + " 你的點數:" + your + "\n恭喜!你贏了";
            money += stake * 2; //賭金會加上下注的賭金*2倍
            label3.Text = "賭金:" + money;
        }
        //使用者爆掉，電腦沒爆
        //使用者<電腦且電腦沒爆
        else if ((your < com && com <= 10.5) || (your > 10.5 && com <= 10.5))
        {
            msg = "電腦點數:" + com + " 你的點數:" + your + "\n你輸了"; //因賭金
已付出故不需再扣
        }
    }

```

```

//使用者=電腦或兩者一起爆
else if (your == com || (your > 10.5 && com > 10.5))
{
    msg = "電腦點數:" + com + " 你的點數:" + your + "\n和局";
    money += stake; //賭金加回下注金額
    label3.Text = "賭金：" + money;
}
}

//判斷賭金
public void judge()
{
    if (money <= 0)
    {
        label4.Text = "借錢模式";
        button1.Text = "500";
        button4.Text = "1000";
        button5.Text = "1500";
    }
    else
    {
        button1.Text = "100";
        button4.Text = "150";
        button5.Text = "200";
    }

    if (money >= 2000) //當賭金大於2000則勝利
    {
        //玩家可繼續在玩
        label12.Text = "勝利!!!";
        label14.Text = "勝利!!!";
        label11.Text = "勝利!!!";
        label13.Text = "勝利!!!";
    }
}

//下注
public void bet()
{
    money -= stake; //先收錢
    label13.Text = "賭金：" + money;
}

```

```

        pictureBox1.Enabled = true; //讓玩家可進行攤牌動作
        button1.Enabled = false;    //屏蔽所有下注按鈕
        button4.Enabled = false;
        button5.Enabled = false;
    }

    //對手行為
    public void competitor()
    {
        Random r = new Random();
        int p = r.Next(10); //對手做任何行動的機率
        //locat一定要等於5，因為對手的圖片位置從5開始
        locat = 5;
        action();    //對手行動(抽牌)
        cont++; //第幾張牌
        locat++; //第幾個位置
        //當玩家賭金>=800和<=300且大於-200時，玩家完勝的機率為30%
        if (money >= 800 || (money <= 300 && money >=-200))
        {
            if (p < 3)
            {
                win();
                label4.Text = "完勝模式";
            }
            else
            {
                general();
                label4.Text = "一般模式";
            }
        }
        else if (money >= 1700)    //當玩家賭金大於1700時對手絕對會完勝
        {
            win();
            label4.Text = "完勝模式";
        }
        else    //其餘時候有60%對手都是完勝
        {

```



```

        if (p < 6)
        {
            win();
            label4.Text = "完勝模式";
        }
        else
        {
            general();
            label4.Text = "一般模式";
        }
    }
}
//對手抽牌行動
public void action()
{
    string st; //將牌顯示在圖框裡
    st = "C:\\poker\\" + poker[cont].ToString() + ".jpg";
    pic[locat].Image = Image.FromFile(st);

    if (poker[cont] % 13 == 10 || poker[cont] % 13 == 11 || poker[cont] % 13 ==
12) //當牌等於JQK加半點
        com += 0.50;
    else
        com += poker[cont] % 13 + 1;
}
//對手一般動作
public void general()
{
    //如果<6.5時一定抽牌
    if (com < 6.5)
    {
        action();
        cont++; //這張抽完換下一張
        locat++; //換下一個位置
    }
}
//完勝模式:對手一定贏或平手的動作
public void win()
{

```

```

double temp = 0;    //暫存變數
while ((com<=your && com<10.5) && your<=10.5)    //當對手贏或者平手的情形則
跳出迴圈
{
    if (cont == 52 || locat == 10)    //當牌數和位置超過範圍則跳出迴圈
    {
        //避免無窮迴圈
        label4.Text = cont+"/"+locat;
        break;
    }
    //先看看牌的點數
    if (poker[cont] % 13 == 10 || poker[cont] % 13 == 11 || poker[cont] %
13 == 12)    //當牌等於JQK加半點
        temp = 0.50;
    else
        temp = poker[cont] % 13 + 1;
    //如果原先點數加上目前牌的點數未超過10.5則進入判斷
    if ((com + temp) <= 10.5)
    {
        if ((locat == 8) && (your==10.5))    //這是當使用者絕對贏的情形做判
斷
        {
            if (((com + temp) % 1 == 0.5))    //如果再倒數第二張牌的位置此時
點數加起來沒有"半點"了話
            {
                //那麼這個位置一定要有個"半點"
                action();    //如果確定加起來有半點則將牌分配給對手
                locat++;    //進到下個位置
            }
            else
                cont++;    //沒了話換下一張
        }
        else if (locat == 9)    //這是在倒數最後一個位置的情形
        {
            if ((com + temp) >= your && (com + temp) <= 10.5)    //最後一張
抽到的牌一定要等於或大於使用者
            {
                //而且要小
                於等於10.5
                action();    //若是的話則將牌指定給對手
                locat++;
            }
        }
    }
}

```

```

        }
    }
    else //不是已上情形了話直接將牌指定給對手
    { //因為在最前面的判斷已經過濾了讓對手牌爆掉的情形故可以
直接指定
        action();
        locat++; //進入下個位置
    }
}
cont++; //下張牌
}
//為了不讓對手看起來很威而顯的太假所以偶爾也會有平手的情形
//當然是在確定使用者一定輸的情況
if (your > 10.5)
{
    general();
}
}
}

```