

物件導向程式設計第五週作業

作業 5-6

※請各位同學們上傳「壓縮檔」，壓縮檔僅包含(.java 與.class 檔)。

主類別的檔案名稱必須為：main.java。

我們來延續上一個程式，寫出一個 21 點遊戲的發牌程式：

同樣地，你的程式要能夠從一副 52 張的撲克牌中隨機出牌，花色規則同前一題。

現在加入 21 點的遊戲規則，玩家可以選擇是否繼續要牌，選擇是的話就出一張牌並將該張牌的資訊印出。如果選擇否的話，就計算該玩家此次的點數為多少。

21 點的點數規則如下：

點數總和超過 21 點稱為爆牌 (Bust)。

2 點至 10 點的牌以牌面的點數計算，J、Q、K 每張為 10 點。

A 記為 1 點或 11 點，而 2-10 則按牌面點數算，若玩家會因 A 而爆牌則 A 可算為 1 點。取對玩家最有利的點數為最後點數。

然後讓玩家選擇是否再玩一次，是的話就進行下一輪，以此類推，直到使用者不想玩了。如果整副牌已經發完了，就顯示重新洗牌，然後隨機再進行一次洗牌，之後繼續遊戲。

大四同學，必須加入莊家功能，由電腦扮演另一個玩家，莊家也要決定是否繼續要牌，或是停下，最後判斷莊家贏還是使用者贏(必須同時把牌面資訊印出來)。

請注意，莊家在取得 17 點之前必須要牌。