作業目標

1. 第一回合從A開始傳遞炸彈。
2. 每回合炸彈會被往下傳至第0~3個同學。
3. 每回合結束後炸彈有0.4的機率會爆炸，若爆炸則該同學被淘汰，下回合則由下個玩家開始傳遞炸彈；若炸彈沒有爆炸，則由接到炸彈的人開始進行下回合的遊戲。
4. 遊戲會持續進行，直到留下最後一個勝利者。

思路

此份作業必須使用circular linked list來實作，因此在撰寫程式碼時，抓取助教課的課堂授課內容，也就是1006 chainnode\_2.cpp內的linked list當作本次作業template class的模板進行改寫，以「不重複造輪子」的精神來coding。

程式碼片段解析

template 1: 提供節點所需的要素，例如節點資料(data)、節點橋梁(link)。

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

template 2: 操控節點狀態並更改chain的鏈結，例如列印節點(printCurrentNode, printList)、插入(insertNode)、刪除節點(deleteNode)等等。

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

一張含有 文字, 監視器, 螢幕, 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

一張含有 文字, 螢幕, 螢幕擷取畫面, 銀色 的圖片

自動產生的描述

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

int main():

1. 初始化linked list節點，在輸入玩家數量後，便insert對應數量的玩家代號 (A, B, C, …) 進入linked list內。

一張含有 文字, 螢幕, 螢幕擷取畫面, 銀色 的圖片

自動產生的描述

1. 建立遊戲參數之後(炸彈位置、移動距離、遊戲回合等)，便在while-loop內開始在玩家之間傳遞炸彈，並列印出炸彈傳遞過程的狀態。

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

1. 接著有0.4的機率引爆炸彈，若引爆則會將玩家記錄到陣列gameLoserArr中，並將該玩家從linked list內移除，最後在列印出剩餘玩家。

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

1. 最終若玩家只剩1人，則會印出淘汰順序、遊戲贏家，並觸發while-loop的break機制，結束程式。

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

編譯結果

1. 玩家數: 4

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

1. 玩家數: 6

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述