

## 作業五

1. 請先在 GitLab 上創建一個專案名稱為 **110-HW5**，將專案 clone 到你在 Linux Server 的帳號下，並將**原始碼檔案命名為「自己的學號.c」**，例如 **s1234567.c**，繳交作業時將**程式原始碼** Git 回 GitLab 伺服器。(請注意：課本提到的字串處理函式，有部分在 Linux Server 使用的 GNU C 並未提供。若未依規定，在 Linux 以外的任何其他開發平台者撰寫程式者，請務必在 Linux 中編譯測試無誤後再上傳。若因使用 GNU C 無提供之函式導致程式無法編譯者，一律視為程式未完成)

### 2. 程式說明

請撰寫一個 Namedle 遊戲，該遊戲會從下列謎題名單中隨機選取一個名字，該名單中所有名字長度皆為 5 個字元，使用者可透過鍵盤輸入進行猜題，直到猜對為止。程式會檢查使用者輸入是否為 5 個英文字母，若輸入不符合要求，程式會以紅色字顯示輸入錯誤並要求重新輸入。使用者輸入的字母若字母跟位置與答案一致，則會以綠色底顯示該字母；若字母出現在答案中但是位置不一致，則會以土黃色底顯示該字母，若字母都沒出現在答案中，則以灰色底顯示該字母。使用者正確猜到名字後以紅色底顯示[BINGO]後結束程式。程式執行相關過程及內容可參考/tmp/Namedle 程式。

3. 謎題名單如右，請勿修改名字大小寫 {"Anita", "Beryl", "Chloe", "Doris", "Emily", "Flora", "Grace", "Helga", "Irene", "Josie", "Kathy", "Lorna", "Madge", "Naomi", "Olive", "Pancy", "Rhoda", "Sonia", "Terri", "Viola", "Wendy", "Alvin", "Basil", "Clyde", "Duane", "Elmer", "Floyd", "Giles", "Homer", "Irwin", "Jamie", "Keith", "Lewis", "Miles", "Nicky", "Ozzie", "Percy", "Reule", "Simon", "Teddy", "Urban", "Vince", "Willy"}

4. 列印彩色文字可參考 ASCII 控制碼

<https://dotblogs.com.tw/DizzyDizzy/2019/11/29/ColorfulCLI>

### 範例畫面

```
[roso@yhlee_programming_class programming]$ ./Namedle
Guessing...
12345
Input Error
abcdefg
Input Error
basil
BASIL
miles
MILES
[BINGO]
[roso@yhlee_programming_class programming]$
```