#include<stdio.h> //包含标准输入输出库 ；

#include<stdlib.h> //包含标准库函数 ；

#include<time.h> //包含日期和时间的头文件，用于需要时间方面的函数 ；

//常量定义

#define MAXSCORE 2000// 设定初始积分为2000

#define DICENUM 3 //设定骰子数目为3

//函数声明

//输出游戏规则

void PrintGameRule();

//获得随机掷骰子结果

void ThrowDice(int anDice[]);

//收集玩家的输入

int GetInput(int nUScore,int nCScore,int\* nChoice,int\* nBetScore);

//输出骰子状态

void OutputDice(int azDice[]);

//根据玩家的选择计算输赢积分倍数

int JudgeChoice(int anDice[],int nChoice);

//输出玩家选择后的输赢状态

void OutputStatus(int anDice[],int nChoice);

//计算电脑和玩家目前的积分

int ComputeScore(int nTimes,int nBetScore, int\* npUScore,int \*pnCScore);

/\*main函数开始\*/

int main()

{

int nComputerScore;//电脑目前积分

int nUserScore;//玩家目前积分

//给玩家和电脑赋予基本积分

nComputerScore=nUserScore=MAXSCORE;

int bContinue=1;//设置标志量标示游戏是否结束

int anDice[DICENUM];//存储每个骰子的数值

int nChoice;//存放玩家的猜测

int nBetScore;//存放玩家下注的积分数

//随机种子生成

srand((unsigned)time(NULL));

//变成蓝底白字

system("color 1f");

//输出游戏规则

PrintGameRule();

do//根据玩家选择反复进行猜测

{ //收集玩家的输入,如果无效则重新输入

bContinue=GetInput(nUserScore,nComputerScore,&nChoice,&nBetScore);

if(bContinue==0)//玩家选择退出

break;

if(bContinue==1)//选择无效

continue;

//让电脑扔骰子

ThrowDice(anDice);

//判断玩家是否猜对了,返回输赢的倍数

int nTimes=JudgeChoice(anDice,nChoice);

//给玩家输出目前的积分状态

OutputStatus(anDice,nChoice);

//计算当前玩家和电脑的积分

bContinue=ComputeScore(nTimes,nBetScore,

&nUserScore,&nComputerScore);

}while(bContinue!=0&&nChoice!=0);

//告别语

printf("\n感谢您使用我们的程序！欢迎下次再玩儿！\n");

return 0;

}

/\*main函数结束\*/

/PrintGameRule函数

//输出游戏的规则

void PrintGameRule()

{

printf("\n\t\t\*\*\*\*---------掷骰子游戏----------\*\*\*\*\n\n:\n");

printf("\t\t电脑每次随机模拟掷骰子（骰子数%d颗,每个骰子1-6点）!\n",DICENUM);

printf("\t\t由您下注积分值，然后猜测骰子的和是 大、小 还是豹子! \n");

printf("\t\t豹子就是几个骰子的值都一样！例如 3 3 3 !\n\n");

printf("\t\t如果猜对了大、小，电脑就赔您下注的分数!\n");

printf("\t\t当然，如果猜错了，您也得赔电脑下注的分数!\n\n");

printf("\t\t如果您猜对了是豹子!\n");

printf("\t\t厉害了，word哥，电脑就赔您下注的分数的5倍!\n");

printf("\t\t当然，您说是豹子，结果不是，您也得赔5倍分数!\n\n");

printf("\t\t请记住：您和电脑的最初积分都是%d！\n\n",MAXSCORE);

printf("\t\t怎么样，跃跃欲试了吗？祝您好运！\n\n");

printf("\t\t\*\*\*\*---------------------------\*\*\*\*\n\n");

}

/\*Print Game Rule函数结束\*/