

blackjack - 5

c103345 クラス 11
公益太郎

2024 年 11 月 24 日

1 問題

課題中の問題番号 5 番

- カードの画面表示をもっとみやすくきれいにする

を選択した。

2 作成したプログラム

今回作成したプログラムは以下の通り。

```
#!/usr/koeki/bin/ruby
# coding: utf-8

def createCardsHashArray()
  card = Array.new # 空の配列を作る
  for suit in ["ハート", "スペード", "ダイヤ", "クラブ"]
    card << {"suit" => suit, "n" => "A"}
    # ここで代入しているのがハッシュ
    2.upto(10) do |n|
      card << {"suit" => suit, "n" => n.to_s}
    end
    for n in ["J", "Q", "K"]
      card << {"suit" => suit, "n" => n}
    end
  end
  card # 最後に card 配列 を呼び主に返す
end
```

～～～見本なので中略～～～

```
if pp > cp # コンピュータより点が高ければ
  puts "あなたの勝ちです。参りました!"
else # そうでなければ(引き分け含む)
  puts "わたしの勝ちです。べろべろばあ～"
end
```

3 実行例

実際にプログラムを動かしてみた。以下のようになった。

```
% ./blackjack.rb
わたしの手:
  [ ??? ]
クラブ の A
あなたの手:
ハート の 4
クラブ の 3
今のあなたの点は 7 点 です。
もう一枚引きますか?(y か n で) y
もう一枚引きます。引いたカードはこれです。
ハート の K
今のあなたの点は 17 点 です。
もう一枚引きますか?(y か n で) n
勝負!
わたしの手:
クラブ の 10
クラブ の A
あなたの手:
ハート の 4
クラブ の 3
ハート の K
わたし 21 : 17 あなた
わたしの勝ちです。べろべろばあ～
```

4 プログラムの解説

今回の課題で改良を加えたのは以下の部分である。

```
printf("今のあなたの点は %d 点 です。\\n", point(player))
```

`point(player)` によってプレイヤーの得点分かる。これをつねに表示するようにした。これにより、プレイヤー (人間) がもう一枚取るかどうかの判断を下すのが容易になる。

5 感想

実際にプログラムを作って、自分で遊んでいるときに、暗算が苦手なので遊ぶだけで頭を使ってへとへとになってしまった。足した結果を表示したらとても楽ちんで明日から明るい人生が送れそうな気がしてきた。

時間があったらページワンを作りたい。しかしルールがよく分からない (おい)。UNO でも楽しそうだ。しかしどのカードが何枚あるのか知らない (こら)。