

亞洲資工撲克大賽

亞洲大學 資訊工程學系 學生: 賴宛幸

指導教授: 陳瑞奇教授

摘要

專題是為增加友聚時的互動，創造出一個大家互動的契機，考慮到不只課餘時，出遊吃飯聚會時希望也是能方便遊玩的類型，因此訂定運用撲克牌比大小遊戲的規則，可以多人逐一分出最後贏家，也可雙人比拚，單局玩法迅速便利，可即時分出勝負，全程賽制可鬥智比心性，運用理性與智謀，不論人們是想體驗單局的刺激，或是感受比總分時的鬥智，皆能滿足不同客群，適當的增加籌碼，或是減少籌碼，適時的減少發牌數，亦或是增加發牌數，等等地運籌帷幄的手段，來累積分數，直至成為最終的勝者。

INVENTOR平台設計，設置初始值及上下限後，運用隨機數取得牌組，再取餘數得出總分大小，此為單局玩法，持續進行單局玩法，累積籌碼至本金上限後，即贏得全程賽制之冠軍。

◆功能概述

利用加減碼以及增減發牌增添可玩性
運用APP INVENTOR 2製作
畫面簡明一目瞭然
遊戲時程可長可短方便便利

