

## Homework #5

### 以 C 程式編寫擲二粒骰子遊戲

步驟：

1. 利用 `math.h` 資料庫中之函式 `srand( time( NULL ) )`，製作函式 `rolldice()`，使其產生二個骰子出現點數之合，例如第一、二骰子出現點數分別是 3 與 6，其點數合為 9。（參考 fig 5.7, ~ 5.10 之程式）。
2. 若第一次擲二粒骰子點數合大於第二次擲二粒骰子點數合，則賭客贏，
3. 反之，若第一次擲二粒骰子點數合小於第二次擲二粒骰子點數合，則莊家贏，
4. 若第一次擲二粒骰子點數合等於第二次擲二粒骰子點數合，則再比一次，直到勝負產生為止。

請參考以下的範例

範例：

```
#include <stdio.h>
#include <time.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>

int rolldice();

int main(){
    int s;
    srand( time( NULL ) ); //利用函式 time( NULL )，產生隨機的 seed
    s = rolldice(); //呼叫函式 rolldice()
    printf("s = %d", s);
```

```
    return 0;
}

int rolldice()
{
    int a;
    a = 1 + rand() % 6; //產生 1~6 的隨機數字
    return a;
}
```