

Homework #5_2

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。
2. 玩家(Player) 每次擲骰子前，選擇與莊家(Maker) “比大”或 “比小”，例如選‘1’為“比大”，選‘2’為“比小”。
3. 玩家每次擲骰子前輸入賭資，贏了依賭資加倍回給玩家，若輸了賭資就歸莊家。
若平手則需再玩直到比出勝負。
4. 連續 10 次(不含平手次數)，計算玩家贏的總金額。

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 = 2 + rand() % 11; //產生 2 ~ 12 的隨機數字
    return a;
}
```