



链滴

# 用C语言变了一个抛硬币的小游戏

作者: [huomingfei](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1469180960685>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

## 用C语言变了一个抛硬币的小游戏

想必大家小时候都玩过猜硬币正反面的游戏，一枚硬币抛向空中，落到地上，一般会有两种情况，正或反面。有种很特殊的情况就是会垂直卡在某个地方，既不是正面也不是反面。这个我们忽略不计。

既然要做抛硬币，那么就要有随机性，也就是说，这个数字是不确定的。在C语言中，有个函数叫随函数，他就是srand，也是这次的主角函数。

嗯，看看代码吧！

代码：

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int i, n, m;
    srand( time( 0 ) );
    for ( i = 0; i < 5; i++ )
    {
        printf( "猜猜看这次是正面还是反面? (0.正面--1.反面)\n" );
        scanf( "%d", &n );
        m = rand() % 2;
        if ( m == 0 )
            printf( "答案是：正面\n" );
        else printf( "答案是：反面\n" );
        if ( n == m )
            printf( "你猜对了\n" );
        else printf( "你猜错了\n" );
    }
}
```