



链滴

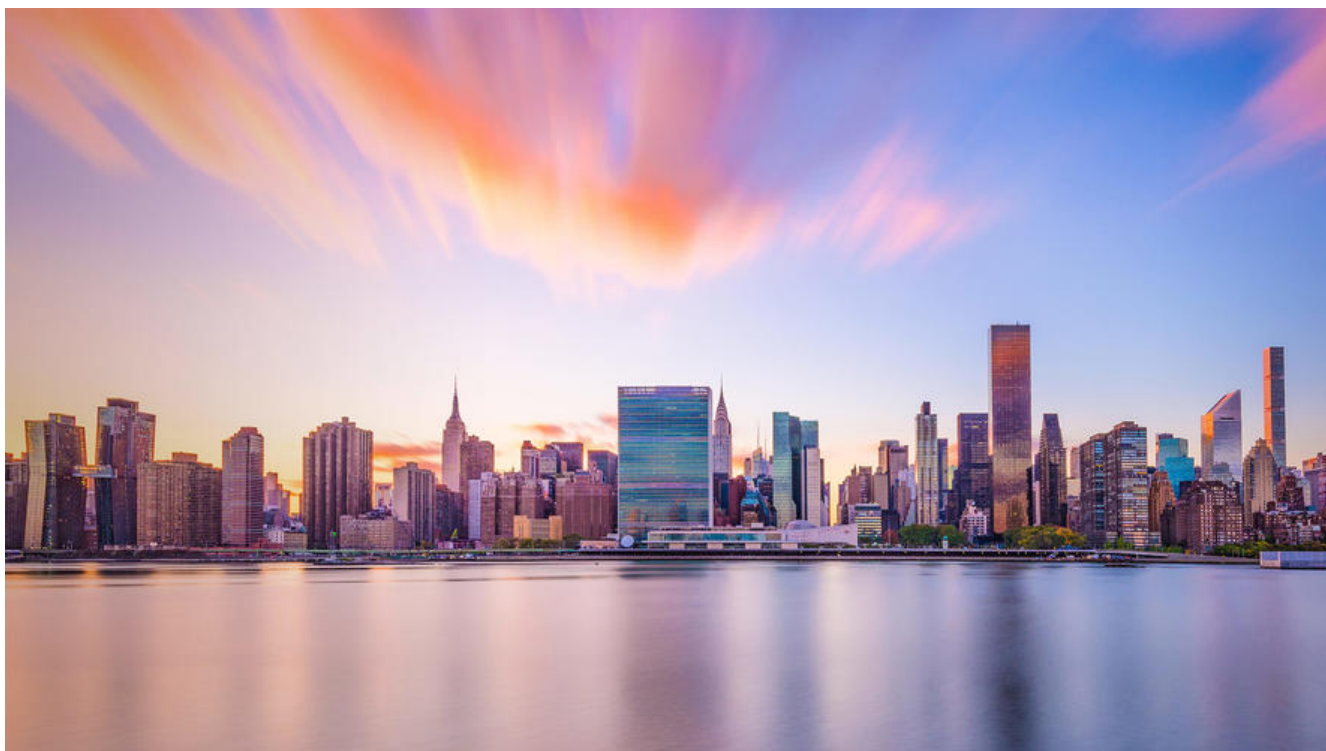
# 可以配置点数概率的骰子函数

作者: [ieras](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1603777147003>

来源网站: [链滴](#)

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



很简单的一个控制概率的骰子小函数哈，直接上代码

```
/**
 *
 * 配置某点数权重骰子
 * @param $prize int 点数
 * @param $rate int 权重(1~100)
 * @return int
 */
function shai($prize=1,$rate=1){
    $other_rate = intval((100-$rate)/5);
    $yu = 100 - $rate - $other_rate*5;
    $weights = [];
    for ($i=1;$i<7;$i++){
        if($i == $prize){
            $shai[$i] = $rate;
        }else{
            if($yu > 0){
                $shai[$i] = $other_rate + 1;
                $yu--;
            }else{
                $shai[$i] = $other_rate;
            }
        }
    }
    $weightCounter = 0;
    while ($weightCounter++ < ($shai[$i] ?? 0)) {
        $weights[] = $i;
    }
}
shuffle($weights);//打乱数组返回第一个元素
return $weights[0];
}
```

```
echo shai(1,98);
```

执行结果

```
array:6 [▼  
  1 => 98  
  2 => 1  
  3 => 1  
  4 => 0  
  5 => 0  
  6 => 0  
]
```

1

```
echo shai(3,1);
```

执行结果

```
array:6 [▼  
  1 => 20  
  2 => 20  
  3 => 1  
  4 => 20  
  5 => 20  
  6 => 19  
]
```

2

## 什么地方用这个？

例如那种摇骰子走步类的游戏，每次摇骰子的时候，你可以把中大奖的点数配置一个概率，这样就可以控制中奖概率咯！

又或者其他类摇骰子的游戏，理论上都可以用上～

其他地方的使用自己发散想象吧