



你可以使用算法来描述日常生活中的很多事情。这次我们要写一个掷骰子的算法，让别人通过这个算法知道怎样玩掷骰子的游戏。

在我们让计算机处理一些事情之前，首先我们自己需要弄清楚做事的步骤，每一步应该怎么做。为了弄清楚掷骰子游戏的每个步骤，让我们先玩一下这个游戏。

跟父母一起阅读下面的规则，并按照规则玩一下这个游戏。玩的过程中想一下你应该怎样描述游戏里面的每个步骤，并从计算机的角度思考怎样设计这个游戏的算法。

规则：

- 1) 设置每位玩家的初始得分为0
- 2) 游戏开始，一个玩家掷骰子
- 3) 将骰子的点数计入玩家的总得分
- 4) 换另一个玩家掷骰子
- 5) 将骰子的点数计入玩家的总得分
- 6) 每位玩家再轮流掷两次骰子并计入得分
- 7) 计算玩家总得分，看谁的得分高
- 8) 得分高的获胜

游戏 1

	第一轮	第二轮	第三轮	总得分	
玩家1	_____	_____	_____	_____	} 标记出 获胜者
玩家2	_____	_____	_____	_____	

游戏 2

	第一轮	第二轮	第三轮	总得分	
玩家1	_____	_____	_____	_____	} 标记出 获胜者
玩家2	_____	_____	_____	_____	

再玩一遍掷骰子的游戏。

之后在下面的横线上写出这个游戏的算法,让每个人只要看了这个算法就能学会玩这个游戏。

	第一轮	第二轮	第三轮	总得分	
玩家1	_____	_____	_____	_____	} 标记处 获胜者
玩家2	_____	_____	_____	_____	

在下面的空格里写出这个游戏的算法。
注意算法里的重复三次的标记及标记位置。

重复3次 {

步骤 1: _____

步骤 2: _____

步骤 3: _____

步骤 4: _____

步骤 5: _____

步骤 6: _____

步骤 7: _____