

04

```
if opponent.Mode == A.color:
    B
    B
else:
    C
```



程式	結算過程	結算結果
if opponent.Mode == A.color: B B else: C	我的出牌區 A.color : (紅 / 藍 / 黃) opponent.Mode : (紅 / 藍 / 黃)	A.color 與 opponent.Mode : (相同 / 不相同) 所以會執行... 2 次 B □ 1 次 C □
if opponent.Mode == A.color: B B else: C	我的出牌區 A.color : (紅 / 藍 / 黃) opponent.Mode : (紅 / 藍 / 黃)	A.color 與 opponent.Mode : (相同 / 不相同) 所以會執行... 2 次 B □ 1 次 C □
if opponent.Mode == A.color: B B else: C	我的出牌區 A.color : (紅 / 藍 / 黃) opponent.Mode : (紅 / 藍 / 黃)	A.color 與 opponent.Mode : (相同 / 不相同) 所以會執行... 2 次 B □ 1 次 C □

```

While self. ⚡ >=1:
    A
    self. ⚡ = self. ⚡ - 1
    B
    C

```



程式	結算過程	結算結果
While self. ⚡ >=1: A self. ⚡ = self. ⚡ - 1 B C	<p>第一次檢查條件時：</p> <p>self. ⚡ = _____</p> <p>self. ⚡ < 1 <input type="checkbox"/> self. ⚡ >= 1 <input type="checkbox"/></p> <p>(符合/不符合) 條件，所以</p> <p>進入迴圈，執行 A、減 1 ⚡ <input type="checkbox"/></p> <p>離開迴圈，執行 B、C <input type="checkbox"/></p> <p>最後一次檢查條件時(第____次)：</p> <p>self. ⚡ = _____</p> <p>self. ⚡ < 1 <input type="checkbox"/> self. ⚡ >= 1 <input type="checkbox"/></p> <p>(符合/不符合) 條件，所以</p> <p>進入迴圈，執行 A、減 1 ⚡ <input type="checkbox"/></p> <p>離開迴圈，執行 B、C <input type="checkbox"/></p>	<p>所以程式碼</p> <p>「A；減 1 ⚡」</p> <p>一共會執行 _____ 次</p>