

摘要

飛鏢遊戲的好玩度就在於相鄰數字的值差距越大的話，遊戲的刺激度就大大提升。傳統的飛鏢輪盤遊戲只有單圈，我們現在除了考慮單圈的情形，也討論兩圈輪盤的數字安排情況。在這篇論文中，我們會用一個貪心演算法來解決單圈最小飛鏢輪盤設計的問題，除此之外，會證明對於兩圈最大飛鏢輪盤設計的問題，存在著一個很顯而易見的安排方法使得用來考量刺激度的函數會有最大值。

