

# (디지털커버전스)스마트 콘텐츠와 웹 융합응용SW개발자 양성과정

강사 - Innova Lee(이상훈)

[gcccompil3r@gmail.com](mailto:gcccompil3r@gmail.com)

학생 - Joongyeon Kim(김종연)

jjr69@naver.com

2021년 5월 26일 지문노트

[김종연]

```
final int DICE_RANGE = 6;
final int DICE_START_OFFSET = 1;
```

```
int comMoney;
int usrMoney;
int betMoney;
```

```
int roundNum;
```

```
Boolean isAlive;
Scanner scan;
```

```
int[] comDice;
int[] usrDice;
```

```
public DiceDeathGame () { // 생성자에서 메소드의 계산을 통해 나온 변수들의 값을 대입해주는 건가요??(클래스 바로 아래에 있는 변수와 생성자에 있는 변수의 차이점을 알고 싶습니다)
    roundNum = 0;

    comDice = new int[DICE_IDX];
    usrDice = new int[DICE_IDX];

    isAlive = true;
    scan = new Scanner(System.in);

    comMoney = START_MONEY;
    usrMoney = START_MONEY;
}

private void bettingMoney () { // 판돈을 키보드로 입력하는 메소드이다
    System.out.printf("현재 %d 라운드입니다.\n", ++roundNum);
    System.out.printf("이게임을 시작한 당신 오늘 둘중 하나는 인생 로그아웃합니다.\n" +
        "돈이 부족하면 손모가지나 장기로 대체 가능합니다.\n" +
```