

```

99     } else {
100         System.out.printf("승부가 나지 않았습니다! %d(사용자) vs %d(컴퓨터)\n",
101             usrTotDice, comTotDice);
102     }
103 }
104 @ private void checkSkill (int[] curDice, int[] targetDice) {
105     switch (curDice[SECOND_IDX]) {
106         case 1:
107             curDice[TOTAL_IDX] = curDice[FIRST_IDX] + 3;
108             break;
109         case 3:
110             targetDice[TOTAL_IDX] = targetDice[FIRST_IDX] - 2;
111             break;
112         case 4:
113             curDice[TOTAL_IDX] = 0;
114             break;
115         case 6:
116             curDice[TOTAL_IDX] = (curDice[FIRST_IDX] + curDice[SECOND_IDX]) * 2;
117             targetDice[TOTAL_IDX] = (targetDice[FIRST_IDX] + targetDice[SECOND_IDX]) * 2;
118             break;
119         default:
120             curDice[TOTAL_IDX] = curDice[FIRST_IDX] + curDice[SECOND_IDX];
121             break;
122     }
123 }
124 private void checkMagicDiceSkill () {
125     // 사용자 관점에서의 2 번째 주사위 스킬 발동
126     checkSkill(usrDice, comDice);
127     // 컴퓨터 관점에서의 2 번째 주사위 스킬 발동
128     checkSkill(comDice, usrDice);
129 }
130 @ private void runSecondDice (int[] dice) {
131     if (dice[FIRST_IDX] % 2 == 0) {
132         dice[SECOND_IDX] = getRandomValue(DICE_RANGE, DICE_START_OFFSET);
133     }
134 }
135 @ private void runFirstDice (int[] dice) {
136     dice[FIRST_IDX] = getRandomValue(DICE_RANGE, DICE_START_OFFSET);
137 }

```

- 특수한 주사위 스킬을 설정해줌
1~6까지(5를 제외하고) 주사위 값이
나올 경우 숫자를 더 더해준다거나, 빼거나
곱해준다거나 등

- 주사위 스킬의 발동 전제 조건인
"첫 번째 주사위의 값이 짝수가 나오는
경우"를 설정하기 위해 if문에
%2 == 0을 넣음