

[디지털 컨버전스]  
스마트 콘텐츠와  
웹 융합 응용 SW  
개발자 양성과정

13회차 수업  
2021/05/26 수요일

강사 : 이상훈  
학생 : 김원석

```
import java.util.Scanner;

class RandomDiceGame2 {
    Scanner scan;
    int comBudget;
    int userBudget;
    int bettingMoney;
    int[] comDiceArr;
    int comScore;
    int[] userDiceArr;
    int userScore;

    public RandomDiceGame2() {
        scan = new Scanner(System.in);
        comBudget = 1000;
        userBudget = 1000;
    }

    public int inputBettingMoney() {
        System.out.print("배팅할 금액을 입력하세요. /(만원) : ");
        bettingMoney = scan.nextInt();
        return bettingMoney;
    }

    public void limitBettingMoney() {
        for(; bettingMoney > userBudget || bettingMoney > comBudget;) {
            System.out.println("정해진 금액을 벗어났습니다. 다시 배팅하세요. ");
            inputBettingMoney();
        }
    }
}
```

// 아직까지 이 개념이 헷갈리는 것 같습니다.  
빨간박스에 뜻은,, 값이  
inputBettingMoney()로 이동한다는  
뜻인가요? 아님  
limitBettingMoney에서드가  
inputBettingMoney에 종속된다는  
뜻인가요?  
작성한 이유?가 알고 싶습니다.

```
import java.util.Scanner;

class DiceDeathGame {
    final int MAX_PLAYER = 2;
    final int DICE_IDX = MAX_PLAYER + 1;
    final int START_MONEY = 1000;

    final int FIRST_IDX = 0;
    final int SECOND_IDX = 1;
    final int TOTAL_IDX = 2;

    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;
```

//DICE\_IDX를  
MAX\_PLAYER + 1 해준 이유가 무엇인가요?  
[0] = 인덱스가 첫번째 주사위  
[1] = 인덱스가 두번째 주사위

//DiceDeathGame이란 생성자를 만들고  
필요한 입력값?을 생성해 준다

```
private void runDice () {  
    //usrDice[0] = getRandomValue(6, 1);  
    //comDice[0] = getRandomValue(6, 1);  
    runFirstDice(usrDice);  
    runFirstDice(comDice);  
  
    /*  
    if (usrDice[0] % 2 == 0) {  
        usrDice[1] = getRandomValue(6, 1);  
    }  
    if (comDice[0] % 2 == 0) {  
        comDice[1] = getRandomValue(6, 1);  
    }  
    */  
    runSecondDice(usrDice);  
    runSecondDice(comDice);  
}  
public int getRandomValue (int range, int startOffset) {  
    return (int)(Math.random() * range + startOffset);  
}  
}
```

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

// range하고 startOffset  
값이 어떻게 설정되었나요?  
혹시  
DICE\_RANGE = 6;  
DICE\_START\_OFFSET = 1;  
이렇게 입력한것이  
적용이 된건가요?

이외에 질문사항은 없습니다.  
감사합니다.