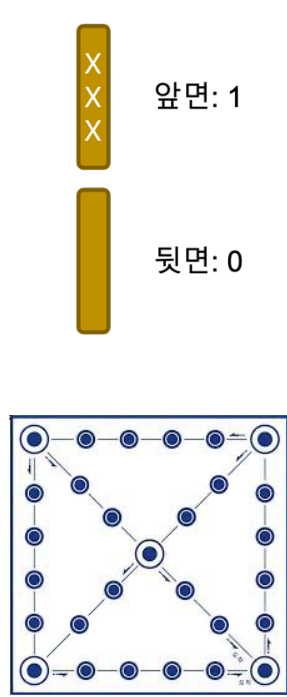

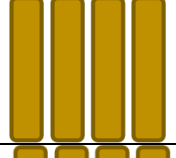
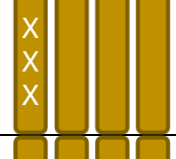
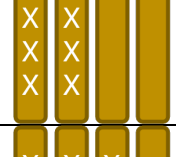



Python 과제 #01

1. 윷놀이 게임 프로그램 (20점)

제출파일: yutplay.py

홍부와 놀부가 윷놀이를 하는데, 각자 4개의 윷가락을 교대로 던져서 20점 이상의 점수가 먼저 나오는 사람이 승리를 한다. 윷가락을 던져 나온 점수가 "윷(4점)"이나 "모(5점)"가 나오는 경우, 동일한 사람이 한 번 더 던질 수 있다. 아래 주어진 메소드를 구현하고 필요한 기능들은 추가로 구현하여 프로그램을 작성하시오.

		배열의 값: 1111 (모, 점수: 5점)
		배열의 값: 0000 (윷, 점수: 4점)
		배열의 값: 1000 (걸, 점수: 3점)
		배열의 값: 1100 (개, 점수: 2점)
		배열의 값: 1110 (도, 점수: 1점)

■ 구현 내용

- ✓ 윷가락은 4개의 값을 저장할 수 있도록 sticks= [0, 0, 0, 0] 형태로 구현
- ✓ 윷을 던질 때 마다 랜덤하게 0, 1 사이의 값을 생성해서 sticks[]에 저장하고 점수를 계산함(예: sticks[i] = random.randint(0, 1))
- ✓ 한 명의 점수가 먼저 20점 이상이면 게임은 바로 종료
- ✓ '모'나 '윷'이 나온 경우, 이미 총 점수가 20점 이상이면 한 번 더 던지지 않음
- ✓ 경기 시작은 어느 누구나 상관없음
- ✓ 게임이 종료되면 승패 결과를 화면에 출력하고 프로그램 종료

실행 결과 #1

실행 결과 #1	
흥부 [0, 0, 0, 0]: 윗 (4점)/(총 4점) --->	
흥부 [1, 0, 1, 0]: 개 (2점)/(총 6점) --->	
	<--- 놀부 [1, 1, 0, 1]: 도 (1점)/(총 1점)
흥부 [0, 1, 0, 1]: 개 (2점)/(총 8점) --->	
	<--- 놀부 [0, 1, 0, 1]: 개 (2점)/(총 3점)
흥부 [0, 1, 0, 0]: 걸 (3점)/(총 11점) --->	
	<--- 놀부 [1, 0, 1, 0]: 개 (2점)/(총 5점)
흥부 [1, 0, 0, 0]: 걸 (3점)/(총 14점) --->	
	<--- 놀부 [1, 0, 0, 1]: 개 (2점)/(총 7점)
흥부 [1, 1, 1, 0]: 도 (1점)/(총 15점) --->	
	<--- 놀부 [0, 1, 1, 1]: 도 (1점)/(총 8점)
흥부 [1, 0, 0, 1]: 개 (2점)/(총 17점) --->	
	<--- 놀부 [1, 1, 0, 0]: 개 (2점)/(총 10점)
흥부 [1, 0, 1, 1]: 도 (1점)/(총 18점) --->	
	<--- 놀부 [0, 1, 0, 0]: 걸 (3점)/(총 13점)
흥부 [0, 1, 0, 1]: 개 (2점)/(총 20점) --->	

흥부 승리 => 흥부: 20 , 놀부: 13	<div> 둘 중 한 명의 점수가 20점 이상 이면, 바로 게임 종료 </div>

실행 결과 #2

흥부 [0, 1, 1, 0]: 개 (2점)/(총 2점) --->	
	<--- 놀부 [1, 1, 1, 1]: 모 (5점)/(총 5점)
	<--- 놀부 [1, 0, 1, 0]: 개 (2점)/(총 7점)
흥부 [1, 1, 1, 0]: 도 (1점)/(총 3점) --->	
	<--- 놀부 [0, 1, 0, 1]: 개 (2점)/(총 9점)
흥부 [0, 0, 1, 1]: 개 (2점)/(총 5점) --->	
	<--- 놀부 [1, 0, 1, 0]: 개 (2점)/(총 11점)
흥부 [0, 0, 1, 1]: 개 (2점)/(총 7점) --->	
	<--- 놀부 [0, 1, 0, 1]: 개 (2점)/(총 13점)
흥부 [0, 0, 0, 0]: 윗 (4점)/(총 11점) --->	
흥부 [0, 0, 0, 0]: 윗 (4점)/(총 15점) --->	
흥부 [1, 1, 1, 1]: 모 (5점)/(총 20점) --->	

흥부 승리 => 흥부: 20 , 놀부: 13	<div> ‘모’가 나온 경우에도 점수가 20점 이상이면, 바로 게임 종료 </div>

실행 결과 #3 (최상/최악의 경우)

흥부 [5, 5, 5, 5]: 모 (5점)/(총 5점) --->	
흥부 [5, 5, 5, 5]: 모 (5점)/(총 10점) --->	
흥부 [5, 5, 5, 5]: 모 (5점)/(총 15점) --->	
흥부 [5, 5, 5, 5]: 모 (5점)/(총 20점) --->	

흥부 승리 => 흥부: 20 , 놀부: 0	

- 위의 경우를 생성하기 위해 별도의 메소드(함수) 구현 후 기능 검증