

과제 2 소스 구현설명 파일

문제 정의 : 플레이어 2명을 받아들이는 과정과 player 클래스와 GamblingGame 클래스를 구성하는 과정이 필요하다. 랜덤 정수생성을 사용해야하며 각 플레이어에 맞는 출력값을 표현해야함

문제 해결 방법 : 게임 시작을 알리는 문구와 함께 플레이어의 수를 배열을 이용하여 각 차례마다 플레이어를 나타내도록하며 게임시작전에 플레이어의 2명의 이름을 입력받고 게임을 시작할수 있도록 한다. 플레이어 클래스 안에 이름을 입력 받을수 있도록 한다. 초기에 난수지정을 해서 완전히 랜덤한 값을 받을수 있도록 한다. 게임 클래스 안에는 전반적인 문구와 이름을 지정하는 과정을 넣고 가장 먼저 실행될수 있도록한다. 난수 값은 나머지 공식을 이용하여 출력하도록 하며 값이 같을 경우 승리를 알리고 종료한다.

아이디어 평가 : 초기에 난수 지정값을 해주지 않아서 같은 결과로 나오는 오류를 경험함. 이에 srand 난수 지정을 사용하게됨. 게임 시작시 문구를 바로 띄울수 있도록 하였으며 루프문을 이용하여 게임을 지속하도록 함.

키 아이디어 및 알고리즘 : 나머지 공식을 이용하여 플레이어의 순서와 랜덤수를 가져오는 과정을 이용하여 해결함. 플레이어의 순서는 배열을 이용하여 나머지 수를 플레이어 순서로 사용함.