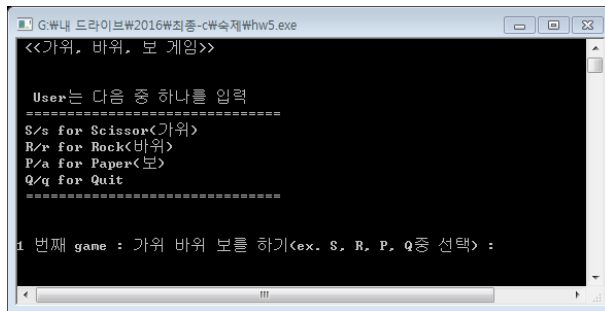


1. User와 computer간의 game으로 user가 가위 바위 보 중에서 하나를 선택하도록 한다. 즉 아래와 같이 진행되도록 한다.

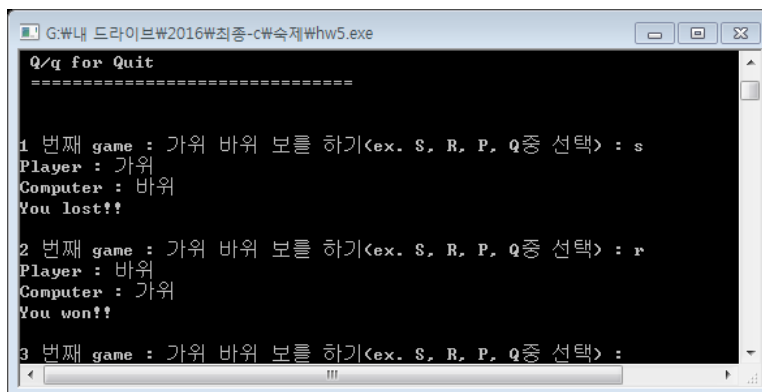


```
G:\내 드라이브\2016\최종-c\숙제\hw5.exe
<<가위, 바위, 보 게임>>

User는 다음 중 하나를 입력
=====
S/s for Scisson<가위>
R/r for Rock<바위>
P/a for Paper<보>
Q/q for Quit
=====

1 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> :
```

2. User로부터 S, r, p중 하나를 입력 받고 random number(1,2,3)를 생성하여 그에 따른 승패를 결정한다. 이 때 user가 입력한 char는 대 소문자 구별하지 않는다. 즉 난수(computer)가 1이라면 가위, 2라면 바위, 3이라면 보라고 가정하여 승패 결정(사용 난수는 편의상 1, 2, 3을 사용하도록 하자.) 수행한 game의 수를 count하여 몇 번째 game인지를 아래와 같이 보여 주기
예를 들어 다음과 같이 진행되도록..



```
G:\내 드라이브\2016\최종-c\숙제\hw5.exe

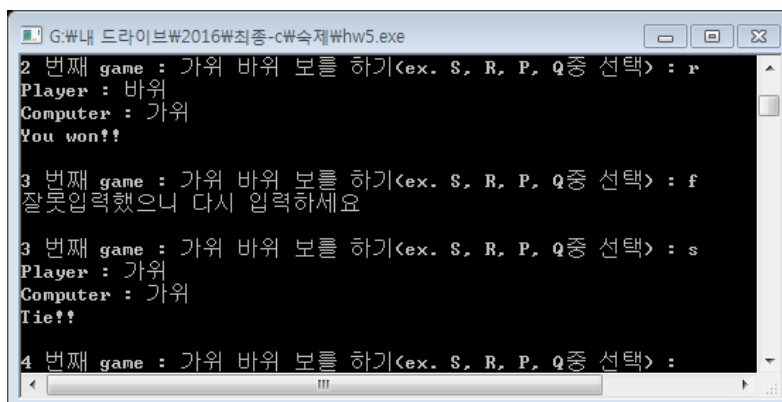
Q/q for Quit
=====

1 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> : s
Player : 가위
Computer : 바위
You lost!!

2 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> : r
Player : 바위
Computer : 가위
You won!!

3 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> :
```

3. User가 Q 또는 q를 입력할 때까지 계속 수행되도록 한다. 만일 그 외 char를 입력 시는 잘못 입력했다는 message와 함께 다시 입력 받도록 하고 이 경우는 count하지 않는다.



```
G:\내 드라이브\2016\최종-c\숙제\hw5.exe

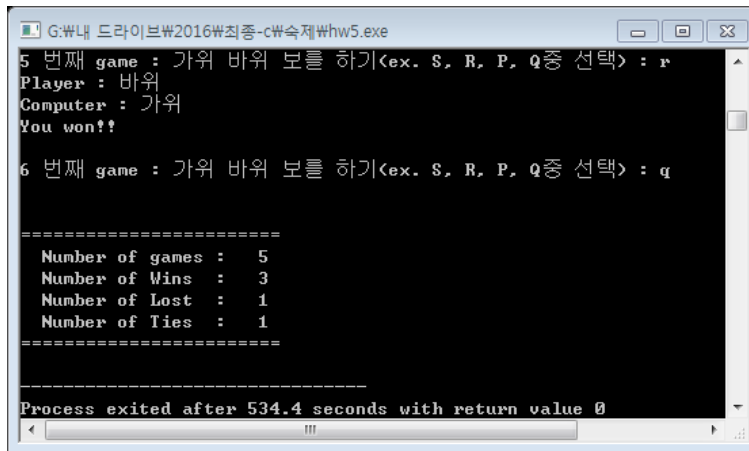
2 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> : r
Player : 바위
Computer : 가위
You won!!

3 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> : f
잘못입력했으니 다시 입력하세요

3 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> : s
Player : 가위
Computer : 가위
Tie!!

4 번째 game : 가위 바위 보를 하기<ex. S, R, P, Q중 선택> :
```

4. Q를 입력하면 다음과 같이 count한 총 game의 수와 user가 이긴 경우와 진 경우, tie인 경우의 수를 출력하고 program을 종료하도록 한다.



```
G:\내 드라이브\2016\최종-c\숙제\hw5.exe
5 번째 game : 가위 바위 보를 하기(ex. S, R, P, Q중 선택) : r
Player : 바위
Computer : 가위
You won!!

6 번째 game : 가위 바위 보를 하기(ex. S, R, P, Q중 선택) : q

=====
Number of games : 5
Number of Wins : 3
Number of Lost : 1
Number of Ties : 1
=====

Process exited after 534.4 seconds with return value 0
```

주의 사항)

- 반드시 최소 두 개 이상의 함수를 사용해야 한다.
예를 들면 누가 이겼는지 check하는 함수, count한 승패 수를 출력하는 함수, 등등,..
- 난수는 매번 다른 수가 산출되도록 seed값으로 현재 시간이 기준이 되도록 한다.
- 들여 쓰기, 주석, 의미 있는 변수 명 주기 등은 동일..