

JAVA 02. WORKSHOP



- ✓ Java programming 언어의 조건문 if, switch 문장 이해
- ✓ 반복문에 대한 이해

1~3 사이의 임의의 값을 구하는 코드는 다음과 같다.

```
(int) (Math.random() * 3) + 1
```

가위 1, 주먹 2, 보를 3 으로 가정 했을 때
컴퓨터와 사용자가 함께하는 가위바위보 게임을 작성해 봅니다.

<출력 예>

▶ 가위바위보 게임을 시작합니다.
아래 보기 중 하나를 고르세요.

1. 5판 3승
2. 3판 2승
3. 1판 1승

번호를 입력하세요. 2

가위바위보 중 하나 입력: 가위
졌습니다!!!

가위바위보 중 하나 입력: 가위
졌습니다!!!

컴퓨터 승!!!

❖ 작성방법

완성본 코드는 제공됩니다. 해당 코드를 이해한 후 자신의 코드로 재 작성 합니다.

이때 아래의 기본적인 규칙을 도입해서 작성해 봅니다.

- 가위바위보 게임의 Play코드는 Player 클래스의 특정한 메소드에서 로직이 작성되도록 한다.
- 변수명과 메소드 이름은 더 직관적인 이름으로 변경한다.