2022-10-14 HIHIHI_STUDY [객체지향프로그래밍I-JAVA 문제] 지혜편

- 간단한 게임 3가지를 통하여 각 플레이어마다 득점 후 최종 점수가 가장 높은 플레이어 승리

〈게임 시작〉

- 각 플레이어의 이름을 지정하여 한명씩 소개한다.

〈게임 I〉 - 컴퓨터와 가위바위보!

컴퓨터가 가위바위보 중 하나를 낸다.

플레이어 또한 각 턴 마다 가위바위보 중 하나를 낸다.

컴퓨터와 각 플레이어가 대결하여 이기면 I점 득점, 비기거나 지면 점수 변화 없음.

플레이어 중 한 명이라도 3점을 득점하게 되면 다음 게임으로 넘어간다.

* 가위 - 1 / 바위 - 2 / 보 - 3

〈게임 2〉 - 홀 짝 게임!

컴퓨터가 1 ~ 20 사이의 숫자 중 하나를 뽑는다.

플레이어는 수를 예상하여 홀 짝을 선택한다.

컴퓨터 숫자의 홀짝을 맞출 때마다 각 플레이어는 1점 득점, 비기거나 지면 점수 변화 없음.

플레이어 중 한 명이라도 6점을 득점하게 되면 다음 게임으로 넘어간다.

〈게임 3〉 - 주사위 게임!

플레이어는 주사위 한 개 / 주사위 두 개 중 하나를 고른다.

- 주사위 한 개: 특별 주사위(4-9), 6개 수 중 하나의 숫자가 나오면 그 숫자 그대로 득점한다.
- 주사위 두 개: 일반 주사위(1-6) 두 개를 굴려 나온 수를 더하여 그 숫자 그대로 득점한다.

긴장감을 더하기 위하여 (게임 3)에서 득점한 수는 공개하되, 최종 점수는 순위 발표 시간에 공개한다.

〈마무리〉

이 때 마무리 멘트와 함께 각 플레이어의 최종 점수를 공개하며, 1등은 상금 100만원을 수여하도록 설정한다.