

## 수행 결과

```
***** 겜블링 게임을 시작합니다. *****
첫 번째 선수 이름 : 1번선수
두 번째 선수 이름 : 2번선수
1번선수 :
          2      2      1      아쉽군요!
2번선수 :
          1      2      1      아쉽군요!
1번선수 :
          0      0      1      아쉽군요!
2번선수 :
          2      2      2      2번선수님 승리!!

C:\Users\LENOVO\source\repos\Project5\Project5\x64\Debug\Project5.exe(프로세스 13676)이(가) 0 코드(0x0)와 함께 종료되었습니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요...|
```

```
***** 겜블링 게임을 시작합니다. *****
첫 번째 선수 이름 : 3번
두 번째 선수 이름 : 4번
3번 :
          1      1      2      아쉽군요!
4번 :
          0      0      0      4번님 승리!!

C:\Users\LENOVO\source\repos\Project5\Project5\x64\Debug\Project5.exe(프로세스 20152)이(가) 0 코드(0x0)와 함께 종료되었습니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요...|
```

## 문제정의

두 사람이 하는 랜덤 게임이다. 먼저 두 사람이 차례대로 이름을 입력하고 입력을 마쳤다면 게임을 시작한다. 플레이어는 자신의 턴에 엔터를 누르면 0~2사이의 숫자가 랜덤으로 3개가 출력되고 이 숫자 3개가 값이 똑같다면 승리하는 게임이다.

## 문제 해결방법, 알고리즘

문제에 조건이 있다 선수는 Player 클래스로 작성하고 2명의 선수는 배열로 구성하여야 한다. 또 게임내용은 GamblingGame 클래스를 통해 작성하여야 한다.

그렇다면 먼저 기본세팅이다. Player 클래스에서는 선수의 이름을 설정하고 배열을 통해 한칸씩 저장하는 역할을 하도록 만들었다. 이때 string을 이용하였다.

다음으로 GamblingGame클래스에서의 게임 알고리즘이다. 서로 턴을 번갈아가며 엔터 입력을 통해 진행하는 게임이기 때문에 먼저 엔터입력을 받는 함수를 만들었다. 다음으로 플레이어 턴이 되었을때 엔터입력을 받았다면 랜덤으로 숫자를 3개 출력하는 함수를 만들었다. 랜덤함수 사용법은 인터넷을 통해 찾아보았고 cstdlib 라이브러리에 있는 rand()

함수를 활용하였다. 또 다시 실행하면 이전 실행값과 똑같이 나오는 오류를 막기 위해 srand()함수를 통해 랜덤시드를 설정해주었다. 마지막으로 이 3개의 숫자가 모두같은지 Jackpot함수를 통해 확인한다(등호를 이용하여 단순 비교). 같다면 승리문구와 함께 프로그램을 종료한다.