

```

public void myTurnRollDice() throws InterruptedException{
    sum = 0;

    for(int i = 0; i < diceNum; i++){
        diceArr[i] = dc.rollDice();

        sum += diceArr[i];
    }
    System.out.println("주사위의 합은 " + sum);
    Thread.sleep( millis: 3000);
}

```

1 related problem

```

public void gameStart()throws InterruptedException{
    do {
        checkTurn();
        myTurnRollDice();
        checkSum();
        checkSpecial();
        skillEffect();
        checkWinner();
    }while(gameSet);
}

```

->

```

public class Practice1 {
    public static void main(String[] args) {

        //주사위 n개 - 2개
        //플레이어 n개 - 2개
        //주사위 할 짝수 특수주사위
        //특수주사위 설정
        // 순번은 돌아가면서
        // 먼저 30달성한 사람이 승리하는걸로
        GameManager gm = new GameManager( diceNum: 3,

        gm.gameStart();

    }
}

```

주사위게임 만들다가 결과 출력할 때 순식간에 지나가서 저도 저 딜레이하는거 써보고싶어서 했는데 이렇게 하는게 아닌거 같네요? 작동이 안됩니다. 어떻게 하면 작동시킬 수 있을까요?