

<가위바위보 알고리즘> rsp_game

게임 설명 : 사용자가 원하는 횟수만큼 컴퓨터와 가위바위보를 진행 후, 게임이 종료되면 사용자가 몇 승 몇 패 했는지 출력하여 알려줍니다.

1. 준비

- 사용자 입력값 받을 Scanner 클래스 선언
- 승리 횟수 정수형 변수 win, 패배 횟수 정수형 변수 lose를 0으로 초기화

2. 게임 횟수 입력받기

- Scanner 클래스로 사용자에게 진행할 게임 횟수를 정수형 변수 game에 저장
- 사용자가 입력한 게임 횟수를 확인 메시지로 출력해서 보여주기

3. 게임 반복하기 (for, switch, if, else-if)

- for문으로 인덱스를 1부터 시작해서 변수 game 까지 반복해서 코드 실행
- 사용자에게 가위(2) 바위(0) 보(5) 중 하나를 숫자로 입력 받고, 정수형 변수 user에 저장
- Random 클래스 선언, rsp 배열 {2,0,5} 만들기
- rsp 배열 인덱스 0~2중 하나를 무작위로 선택 후 정수형 변수 java에 저장
- 사용자와 컴퓨터 선택을 비교해서 승/패/무승부로 판정
- 사용자 입력이 잘못되면 해당 판은 다시 반복

4. 승패 기록하기

- 사용자가 이기면 변수 win에 1더하고, 지면 변수 lose에 1 더하기
- 사용자와 컴퓨터가 비기면 변화 없이 다음 판으로 넘기기
- 판이 끝날 때마다 남은 게임 판 수 출력

5. 결과 출력하기

- 게임이 완전히 끝난 후 사용자의 승패 기록한 메시지 출력하고 종료