

<참참참 게임 알고리즘> rsp game2

게임 설명 :

컴퓨터와 사용자가 번갈아가면서 참참참 게임을 진행하여 팀원 5명을 먼저 모으면 승리하는 게임입니다. 왼쪽, 오른쪽, 위, 아래 방향을 선택하여 사용자와 컴퓨터가 같은 숫자를 입력하면 패배하여 상대방에게 턴이 넘어가고, 다른 숫자를 입력하면 승리하여 이긴 사람이 팀원 한 명을 얻고 다시 게임을 진행합니다. 팀원 5명을 먼저 모으면 게임이 종료됩니다.

1. 준비

- 사용자 입력값을 받을 Scanner 클래스 선언
- 컴퓨터 랜덤값 Random 클래스 선언, num 배열에 방향 숫자 {1,2,3,4} 저장
- 사용자 팀원 수 my_team, 컴퓨터 팀원 수 java_team를 정수형 변수로 선언 후 0으로 초기화
- boolean 함수를 사용하여 게임 차례가 누구인지 나타낸다 (turn이 true면 사용자 차례, false면 컴퓨터 차례)

2. 게임 시작 메시지 출력하기

3. 반복문 (while, if)

- my_team 또는 java_team이 5명이 되기 전까지 반복해서 코드 실행
- turn이 true일 때, 사용자와 컴퓨터 입력값을 받고, 사용자와 컴퓨터 입력값이 다르면 사용자의 승리로, my_team에 1이 더해진다. 입력값이 같으면 사용자의 패배로, turn이 false로 바뀐다.

4. 컴퓨터 차례일 때

- 컴퓨터가 무작위로 방향을 선택하고, 사용자는 컴퓨터의 입력값을 맞춘다.
- 마찬가지로 사용자와 컴퓨터 입력값이 다르면 컴퓨터 승리로, java_team에 1이 더해진다
- 입력값이 다르면 컴퓨터의 패배로, turn이 true로 바뀐다

5. 게임 종료

- 사용자 또는 컴퓨터가 팀원 5명이 모아지면 사용자가 승리 또는 패배했다는 메시지를 출력 후 코드 종료