

문제 ) 가위바위보 프로그램

사용자와 컴퓨터가 가위바위보하는 프로그램을 작성하세요

가위,바위,보는 1,2,3의 숫자로 나타냅니다.

컴퓨터는 랜덤으로 손을 선택합니다. 결과화면에는 ‘무승부’, ‘사용자승리’, ‘사용자패배’ 중 하나를 표시합니다. 무승부의 경우는 다시 승부합니다.

문제분석 : 문제를 꼼꼼히 읽으면서 입력과 출력을 확인한다.

#### ■ 자료명세 찾기

입력: 사용자 가위바위보 정보, 컴퓨터 가위바위보 정보

출력: 사용자의 승패 메시지

처리:

#### ■ 처리과정

1. 반복 ( 무승부일 동안 : 둘 다 같은 값일 동안 반복하겠다 )

1.1 사용자가 가위 바위 보를 입력 합니다.

1.2 컴퓨터가 가위 바위 보를 결정 합니다

1.3 사용자와 컴퓨터의 가위바위보 값을 판단

1.3.1 같은 값이 아닌 경우 사용자의 승패를 판단

– 사용자가 가위: 컴퓨터는 보자기

– 사용자가 바위 : 컴퓨터는 가위

– 사용자가 보 : 컴퓨터는 주먹

1.3.2 같은 값인 경우 그대로 반복을 수행함

2. 사용자의 승패 정보를 출력한다.

3. 종료

#### ■ 체계적인 문제풀이 방법

1.자료명세 찾기

문제분석 , 문제 꼼꼼히

입력, 출력 정보를 찾는다

입력이 출력이 되는 과정에서 필요한 정보들이 있는지 찾는다

2. 처리과정 쓰기

입력으로 출력을 만들기 위한 과정을 간단히 쓴다 (what 중심: 무엇을 한다): 대략적인 해야 할 일

( 반복을 중심으로 해야할 일 명시함 ) – 순차, 반복, 분기

3. 1번의 자료명세에서 나온 값을 저장하기 위한 변수이름을 정한다

입력: 사용자 가위바위보 정보: user\_info, 컴퓨터 가위바위보 정보 computer\_info

출력: 사용자의 승패 메시지 user\_win-lose message

4. 자료명세와 처리과정을 기반으로 순서도를 작성한다 ( 그림으로 도식화한다 .)

5. 검증한다. (연필로 검증한다.)

6. 코드로 구현한다( 코딩한다)