

6장 실습

1. 실습문제 1번 수정

- toString() 재정의 (x=3, y=20 형태로 출력되도록)
- equals() 재정의 (2개 이상의 객체를 생성하여 x, y 값을 비교하여 같으면 true, 다르면 false 가 출력되도록)

2. 6번 문제 수정 가위바위보 대신 주사위 던지기. Random 클래스 이용

- 두 번의 주사위를 던져서 그 합으로 승패를 결정하도록
- 게임하기(1), 끝내기(2) >> 1

사용자 12 : 컴퓨터 7

사용자가 이겼습니다.

3. Bonus 2 수정. StringTokenizer 이용하여 모든 Token에 대해 적용