


## 制作演習 1\_2

### 仕様の詳細

JANKEN1\_1 では、勝敗判定を実装しました。ただ、このままでは 1 回入力すると勝敗が決まって、そのままゲームが終了します。

今回の JANKEN1\_2 では、ゲームのループ処理を作成して、じゃんけんを何回でも行えるようにしたいと思います。

では、JANKEN1\_2 フォルダ内の、以下のアプリケーションを立ち上げましょう。

 JANKEN1\_2

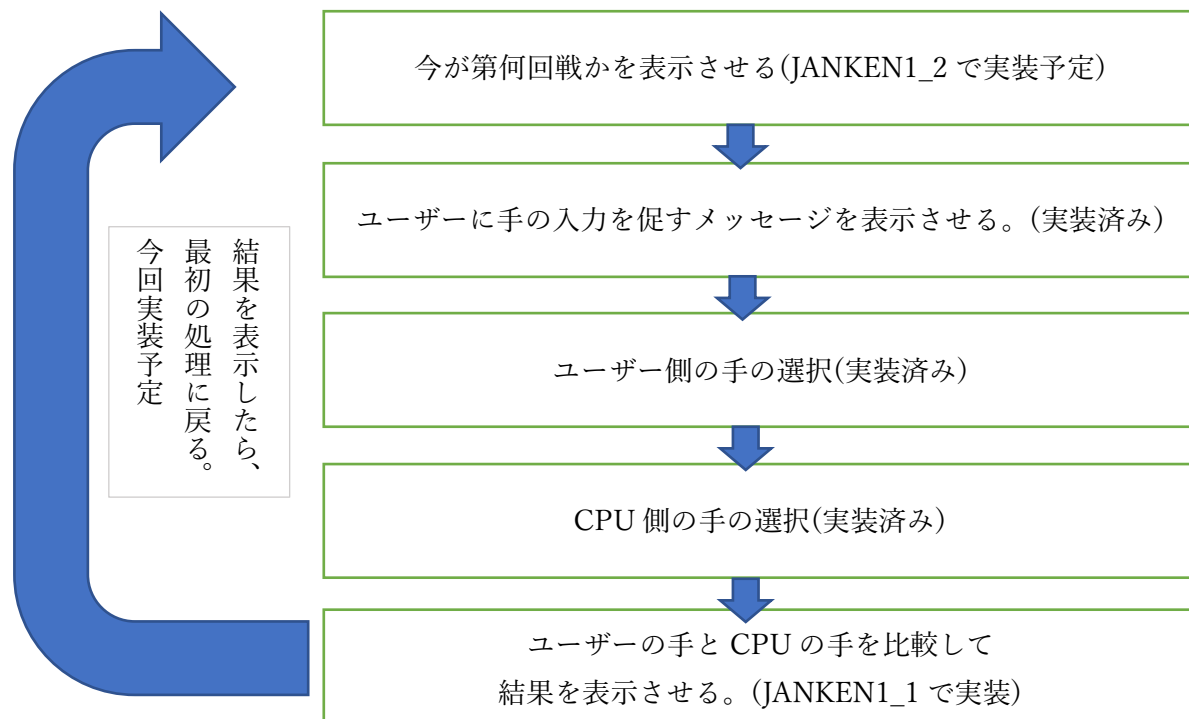
2022/05/15 17:31

アプリケーション

14 KB

実行すると、何回でもじゃんけんができるようになっていていると思います。

今回、じゃんけんのシステムの仕組みは、図で表すこのようになっています。



それを踏まえたうえで、JANKEN1\_2.sln ファイルを開いて F5 ボタンで実行して見ましょう。先ほどのゲームでプレイした時とは違って、じゃんけんが 1 回で終わってしまいます。

この JANKEN1\_2 では、じゃんけんが何回でも遊べるように、繰り返しの処理を考えて実装してみましょう。

また、繰り返しを実装出来たら、試合数をカウントさせて、その数を表示させてみましょう。