

## 基本設計

### 画面設計

0:グー 1:チョキ 2:パー > 0



0:グー 1:チョキ 2:パー > 0

あなた:グー わたし:チョキ  
あなたの勝ちです

ユーザーは0,1,2の入力で手を選択する。  
コムは、ランダムに0,1,2を選択する。  
「あいこでしょ」は行わない

次の仕様を満たす関数を作成して使う

引数:

user -- int型

com -- int型

戻り値:

文字列

'わたしの勝ちです'

'あなたの勝ちです'

'あいこです'

userの勝ちを判定する式

$(user + 1) \% 3 == com$

user	com
0	1
1	2
2	0