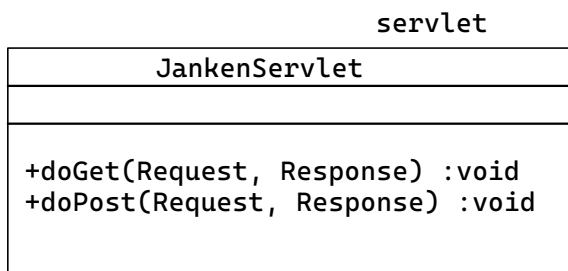


Playerインスタンスを引数にとって、
handフィールドと targetフィールドの
値を見て、resultに勝敗の文字列を
セットする



```

user 0, 1, 2    0--グー
com  0, 1, 2    1--チョキ
                    2--パー
  
```

```

if ((user + 1) % 3 == com) {
    userの勝ち
}
  
```

```

if (user == com) {
    引き分け
} else if ((user + 1) % 3 == com) {
    userの勝ち
} else {
    comの勝ち
}
  
```