

課題2-1:じゃんけんゲームを作ろう

- 新規ノートブックを作成し「exercise2.ipynb」という名前に変更
- 最初のセルの Cell Typeを Markdownにして、以下を入力する

```
# 課題2  
## じゃんけんゲームを作ろう
```

- Codeセルを追加し、randomモジュールを import する
- Codeセルを追加し、じゃんけんの結果を返す関数 janken()を定義せよ
 - 標準入力から、グー、チョキ、パーの入力を受け付ける。入力は、以下に置き換える
 - グー: 0、チョキ: 1、パー: 2
 - コンピュータの出す手は、ランダムに選択する。0, 1, 2以外の値が入力があつた場合は、再度入力させるようにする
 - 動作例

```
print(janken())
```

```
あなたは？ (0:グー、1:チョキ、2:パー) 0  
勝ち
```

(発展) 課題2-2:じゃんけんの勝率を計算しよう

- Codeセルを追加し、課題2-1の `janken()` を用いて、コンピューターと5回じゃんけん対決を行うプログラムを作成せよ
 - 5回対戦し終わったら、対戦結果と勝率 (= 勝ち数 / (勝ち数 + 負け数)) を表示する
 - ただし、すべてドローであれば、勝率は 0 とする

- 動作例

```
あなたは？ (0:グー、1:チョキ、2:パー) 0  
負け  
あなたは？ (0:グー、1:チョキ、2:パー) 1  
負け  
あなたは？ (0:グー、1:チョキ、2:パー) 2  
勝ち  
あなたは？ (0:グー、1:チョキ、2:パー) 0  
負け  
あなたは？ (0:グー、1:チョキ、2:パー) 1  
ドロー  
対戦結果：勝ち 1 負け 3 ドロー 1 勝率 0.25
```