가위, 바위, 보 게임

양찬우

2022.09.28

1. 가위바위보 게임의 규칙

* 가위바위보 게임은 유저 1명과 컴퓨터와의 대결로 구성된다.
* 유저와 컴퓨터의 목숨은 각 3개씩이며, 목숨을 모두 잃는 쪽이 발생하면 게임이 종료된다.

1. 게임의 시나리오
2. 유저가 게임에서 사용하고 싶은 이름을 짓는다.
   1. 짓고 싶은 이름이 없다면 user로 설정된다.
3. 유저는 가위, 바위, 보 중 무엇을 낼 것인지 선택한다.
4. 가위바위보의 결과를 판단한다.

(3-1) 유저가 승리했다면, 컴퓨터의 몫 하나를 없앤다.

(3-2) 유저가 패배했다면, 유저의 몫 하나를 없앤다.

(3-3) 비겼다면, 동전 던지기로 몫을 잃을 쪽을 정한다.

1. 동전 던지기를 위해 앞면이 나올지, 뒷면이 나올지 미리 결정한다.

* 유저가 앞면을 골랐다면, 컴퓨터는 뒷면을 고르게 된다. 반대도 마찬가지다.

(4-1) 나온 동전의 면을 맞추지 못한 쪽이 몫을 잃게 된다.

1. 먼저 목숨이 0개가 되는 쪽이 패배하게 된다.
2. 다시 할지 여부를 묻는다.

(6-1) 다시 한다면, 목숨 3개를 다시 얻고 게임을 처음부터 시작한다.

(6-2) 다시 하지 않는다면, 게임은 종료된다.

1. 코드의 구성
2. Player.class

* 게임에 참여하는 유저 및 컴퓨터가 사용한 함수들이 저장되어 있다.

1. User.class

* Player.class를 상속받으며, 게임에 참여할 유저를 나타낸다.

1. Cpu.class

* Player.class를 상속받으며, 게임에 참여할 컴퓨터를 나타낸다.

1. Judge.class

* 가위바위보 게임의 심판자 역할을 하는 클래스이다.
* 마치 가위바위보에 심판자 한 명이 있는 것처럼 즉, 유저/컴퓨터/심판자 셋이서 게임을 하는 것 같은 분위기를 내기위한 의도가 담긴 클래스이다.
* 그에 맞게, 승부 판단 처리, 몫 빼앗기, 현재 남은 몫 알려주기, 동전 던지기 등의 역할을 담당한다.

1. GameMain.class

* 게임의 시작과 끝을 담당하는 역할의 클래스이다.
* 오락실 게임의 로그 화면에 나타나곤 하는 이름 설정/ 게임 결과 통보/ 재시작 문의 등의 역할을 담당한다.