

# 数当てゲーム（改） 仕様書

C++ 基礎

## 概要

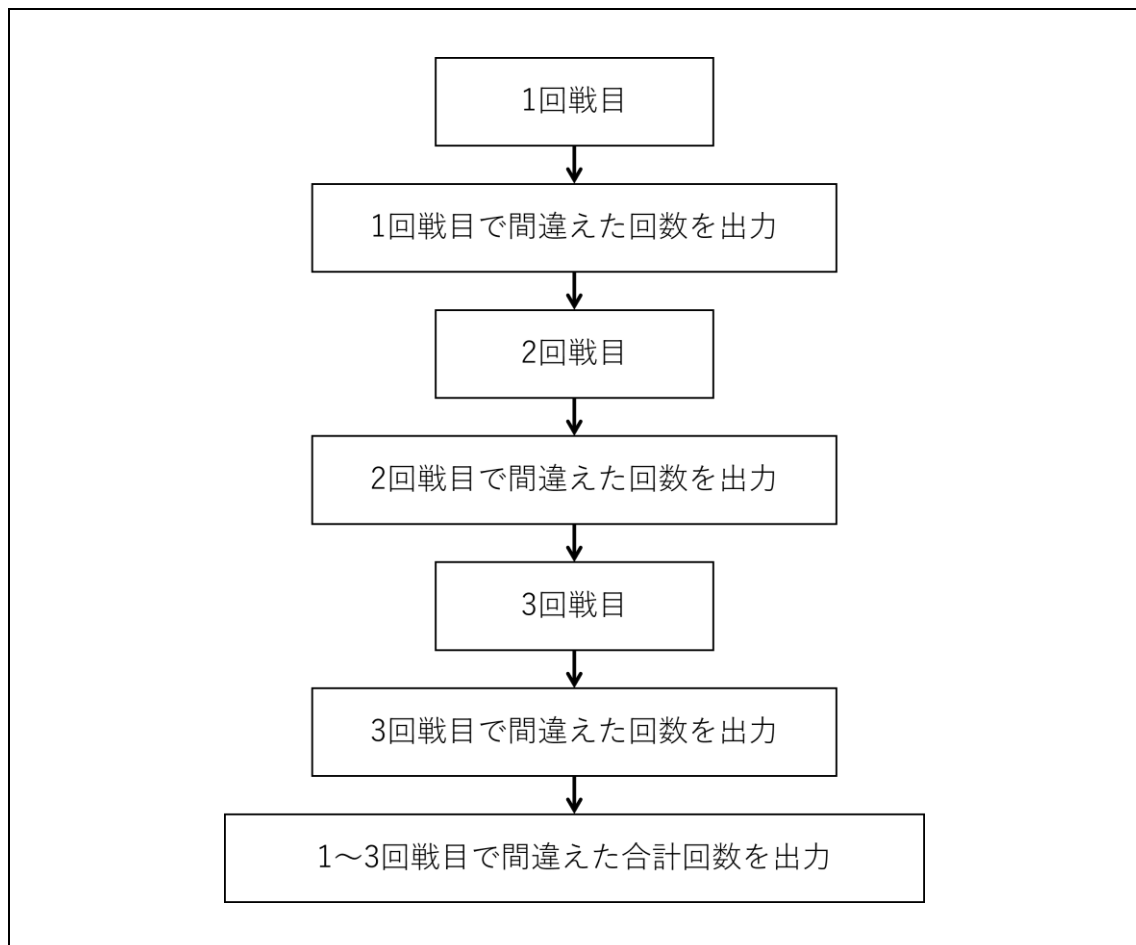
以下各仕様を満たすプログラムを作成してください。

## 要件

3 回戦まである数当てゲームを制作してください。

なお、各回戦終了後には、その回戦での間違えた回数を出力し、3 回戦終了後は間違えた回数の総数を出力してください。

## ゲームフロー



### 各回戦で行われる数当てゲームについて

入力された値が用意された答えと同じになるまでの間違えた回数を数え、正解後に間違えた回数を出力してください。

ただし、入力できる数値は 1～100 までの数値で、それ以外の数値が入力された場合は入力をやり直しますが、間違えた回数には含みません。

### 各回戦での正解の数値について

1 回戦目	答え				
	77				
2 回戦目	答え 1	答え 2		答え 3	
	52	12		78	
3 回戦目	答え 1	答え 2	答え 3	答え 4	答え 5
	64	2	19	24	43

答えは 1 回戦目では 1 通り、2 回戦目では 3 通り、3 回戦目では 5 通りあり、5 回間違えるごとに答えはリセットされます。

2 回戦目では 1 つ目→2 つ目→3 つ目→1 つ目…といった順番で答えは遷移し、3 回戦目では 1 つ目→2 つ目→3 つ目→4 つ目→5 つ目→1 つ目…順番で答えは遷移します。

なお、答えがリセットされる際は「5 回間違えたので答えをリセットします」と出力をしてください。

(ただし、1 回戦目では答えは 1 通りしかなく答えのリセットは行われませんので、上記メッセージは出力されません)

各回戦中の間違えた回数はリセットされませんが、各回戦終了後は間違えた回数は 0 から始まります。

例えば、1 回戦目で 5 回間違えた場合は「1 回戦目では 5 回間違えました」と出力され、その後の 2 回戦目で 2 回間違えた場合は「2 回戦目では 2 回間違えました」と出力されます。

### ヒントについて

数値を入力後に不正解だった場合は、正解よりも「大きい」か「小さい」かのヒントを出力するようにしてください。