

컴퓨터와 가위바위보 알고리즘

20211234 심찬희

\*나올 수 있는 총 경우의 수 정리표

가로: 컴퓨터 세로: 나 승부 기준: 나	가위(comHand)	바위(comHand)	보(comHand)
가위(myHand)	비겼다	졌다	이겼다
바위(myHand)	이겼다	비겼다	졌다
보(myHand)	졌다	이겼다	비겼다

가위바위보를 진행할 시 이렇게 총 9가지의 결과를 예측할 수 있습니다.

이 경우의 수를 세로에서의 나(myHand)를 기준으로 if가정문을 활용하여서 내가 가위, 바위, 보를 내었을 각각의 경우를 설정해 주고 컴퓨터(comHand)의 가위, 바위, 보를 중첩 if 문의 형태로 표현해 줄 생각입니다. 또한 게임 진행의 모든 과정을 반복할 수 있도록 while 반복문을 사용하여 반복 시켜주고 나(myHand)가 이겼을 때 게임이 끝나도록 while 반복문의 조건을 이기지 못한 경우 반복하게 만들어 줄 생각입니다.

혹시 가위, 바위, 보가 아닌 다른 것을 냈을 경우를 방지하기 위해 while반복문으로 조건에 true 값을 넣어주어서 똑바로 낼 경우까지 무한루프를 시켜주고 if가정문을 사용하여 똑바로 냈을 때 break를 사용하여 탈출시켜 줄 수 있도록 할 생각입니다.

String 클래스를 이용하여 게임 결과값을 변수 myresult에 부여해 주고 게임 후에 myresult 값을 출력해 주도록 하고 math.Random클래스를 사용하면 0 이상 1 미만까지의 값을 생성해 주니 hands.length를 곱해주어 값의 범위를 0 이상 3 미만까지의 소수를 강제 형 변환을 통해 0, 1, 2의 값으로 바꿔주어 컴퓨터(comHand)가 가위, 바위, 보 중에 무작위로 낼 수 있도록 해 줄 생각입니다.