

오늘은 챕터 13 들으시면 됩니다.

어제까지 단어찾기 프로그램을 작성했으니 오늘부터는 다른 프로젝트를 나가보겠습니다.

오늘부터는 숫자야구와 숫자야구 AI를 만들겠습니다. 숫자야구... 익숙합니다. 강의 과제로 했었으니까요. 해당 코드를 참고하셔도 좋습니다.

이 프로그램은 플레이어와 AI가 턴제로 번갈아가면서 플레이합니다.

AI는 0~9까지 숫자 중 4가지를 중복 없이 랜덤하게 생성합니다. 이것이 AI가 생각한 숫자입니다. AI가 생각한 숫자는 출력하지 않습니다.

그 다음, 플레이어는 생각한 0~9까지 숫자 중 중복 없이 4개의 수를 입력합니다. AI는 플레이어가 생각한 숫자를 맞출 때 입력받은 숫자를 절대 참고하지 않아야 합니다.

이렇게 서로가 숫자 생각을 마쳤다면, 플레이어부터 AI의 숫자를 맞추기 시작합니다.

플레이어가 예상한 숫자를 입력하면, 그에 해당하는 결과(# Strikes, # Balls)를 출력합니다.

그 다음 AI가 플레이어의 숫자 4개를 예상하고, 그에 따른 결과(# Strikes, # Balls)를 **출력**합니다. 플레이어가 생각한 숫자는 이미 입력 받았으니, 플레이어가 생각한 숫자와 AI가 예상한 숫자를 비교하고 바로 결과만 출력할 수 있습니다.

위를 반복하다, 둘 중 누구라도 승리하면 프로그램이 종료됩니다.

사용자에게 입력받는 방법은 자유이나, 입력이 무엇으로 주어지든, 프로그램이 오류로 끝나는 일이 있으면 안됩니다. 예를 들어, 숫자를 입력받는 곳에서 문자와 같은 예외가 들어와도 오류로 프로그램이 끝나서는 안됩니다.

이 프로그램은 크게 오래걸릴 것 같지는 않으니, 내일까지 해보겠습니다. 이틀동안 파이팅!