

## 勉強会 第2回 課題説明

### 目的

- 他人が書いたソースコードを読んだり実際に実行してみることで、どのような処理がされているか理解する練習
- 思い描いた処理内容をソースコードに落とし込み、実現させる練習
- ユーザーにとって使いやすいものを作る練習

### 内容

#### 1. クラスからインスタンス生成する

- `janken.py` 13行目 : Playerクラス から playerインスタンス を生成してみよう (ヒント : Playerクラス は Cpuクラス と同じ Userクラス を継承しているので, 16行目の Cpuクラス から cpuインスタンス を生成しているので参考にしてみよう)

**これを修正しないとプログラムが正常に実行できないので最初に実装して下さい**

- `janken.py` 42行目 : 入力値に `".lower()"` を使用している理由を考えよう (ヒント : 入力者に対する配慮)
- `player.py` 7行目 : 例外を適切に処理してみよう (ヒント : 実際に文字列を入力してどのようなエラーが発生するのかを確認. )

### 準備

1. このファイルが入っている `janken` ディレクトリを自分のPCにコピー
2. コマンドプロンプトでカレントディレクトリを `janken` ディレクトリまで移動

### 実行

1. コマンドライン上にて下記を実行

```
python main.py
```

2. 標準出力にメッセージが表示されるので確認してください