

1. 키보드로 사용자로부터 값을 입력받기 위해 코드 첫 행에 import로 Scanner클래스를 호출하여 입력값을 받을수있게 환경을 만들어둔다.

2. System.out.print("가위 바위 보:");를 사용하여 가위바위보 중에 사용자가 에게 입력값을 받는다. My = s.next(); 위에서 받은 입력값을 My라는 문자열에 담겠다는 것이다.

3. 게임이 진행되려면 while문을 활용하여 true일 때 입력값을 받아 게임을 진행시키고 만약 사용자가 "그만"이라는 말을 입력하면 break를 걸어서 게임이 종료되게끔 만들었다.

4.사용자와 컴퓨터가 가위바위보를 하기 때문에 random함수를 사용하여 문자열로 받아 출력할수있게 설정해두었다.

5. if문과 else if문을 활용하여 결과값을 출력할 것이다.

6. 사용자로부터 가위를 받았을 때를 가정해서 3가지의 결과를 만들어 볼 수 있다.

사용자:가위 컴퓨터:가위 => 비겼다.

사용자:가위 컴퓨터:바위 => 졌다.

사용자:가위 컴퓨터:보 => 이겼다.

이런 식으로 결과가 나온다. 그래서 나는 and를 사용해서 결과 값을 출력했다.

```
if (My.equals("가위")&& Com.equals("보")) {System.out.println("이겼습니다.");
```

```
else if (My.equals("가위")&& Com.equals("바위")) {System.out.println("졌습니다.");
```

```
elseif(My.equals("가위")&& Com.equals("가위")){System.out.println("비겼습니다.");
```

이런식으로 사용하여 조금더 간결하게 만들어 보았다.

7. 사용자로부터 바위를 받았을 때를 가정해서 3가지 결과를 만들어 볼 수 있다.

사용자:바위 컴퓨터:가위 => 이겼다.

사용자:바위 컴퓨터:바위 => 비겼다.

사용자:바위 컴퓨터:보 => 졌다.

이런 식으로 결과가 나온다. 그래서 and를 사용해서 결과 값을 출력했다.

```
if (My.equals("바위")&& Com.equals("보")) {System.out.println("졌습니다.");
```

```
else if (My.equals("바위")&& Com.equals("바위")) {System.out.println("비겼습니다.");
```

```
else if (My.equals("바위")&& Com.equals("가위")) {System.out.println("이겼습니다.");
```

이런 식으로 사용하여 조금더 간결하게 만들어 보았다.

8.. 사용자로부터 바위를 받았을 때를 가정해서 3가지 결과를 만들어 볼 수 있다.

사용자:보 컴퓨터:가위 => 졌다.

사용자:보 컴퓨터:바위 => 이겼다.

사용자:보 컴퓨터:보 => 졌다.

이런 식으로 결과가 나온다. 그래서 and를 사용해서 결과 값을 출력했다.

```
if (My.equals("보")&& Com.equals("보")) {System.out.println("비겼습니다.");
```

```
else if (My.equals("보")&& Com.equals("바위")) {System.out.println("이겼습니다.");
```

```
else if (My.equals("보")&& Com.equals("가위")) {System.out.println("졌습니다.");
```

이런 식으로 결과가 나온다. 그래서 문를 사용해서 결과 값을 출력했습니다.

9.사용자로부터 입력값을 받고 컴퓨터의 랜덤함수를 써서 컴퓨터의 출력값과 비교하여 결과 값을 출력하면 System.out.println("게임을 종료하고 싶으면 '그만' 이라고 입력하십시오"); 출력 되는데 이것을 넣은 이유는 while문에서 break가 거리는 것은 “그만”이라는 입력값을 받아와야 가능하기에 사용자에게 이런 기능이 있으니 그만하고 싶다면 입력값에 “그만”이이라고 쓰면 게임은 종료가 된다는 말을 하고싶었기 때문이다.