

# 조건문과 반복문 종합 문제

## ▶ 업다운 게임

기능 제공 클래스 : `com.kh.practice.comp.func.UpAndDown`

기능 실행 클래스 : `com.kh.practice.comp.run.Run`

한 실습 기능 클래스에 하나의 메소드를 넣어 실습 진행

## ▶ 업다운 게임

메소드 명 : public void upDown(){}

1부터 100 사이의 정수 중 임의의 난수가 정해지고 사용자는 정해진 난수를 맞추는데  
몇 번 만에 맞췄는지 출력하세요.

ex.

90

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 0

1~100 사이의 숫자를 입력해주세요.

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 101

1~100 사이의 숫자를 입력해주세요.

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 50

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 75

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 83

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 93

DOWN !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 89

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 92

DOWN !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 90

정답입니다 !!

7회만에 맞추셨습니다.

## ▶ 가위 바위 보

기능 제공 클래스 : `com.kh.practice.comp.func.RockPaperScissors`

기능 실행 클래스 : `com.kh.practice.comp.run.Run`

한 실습 기능 클래스에 하나의 메소드를 넣어 실습 진행

## ▶ 가위 바위 보

메소드 명 : `public void rps(){}`

사용자의 이름을 입력하고 컴퓨터와 가위바위보를 하세요. 컴퓨터가 가위인지 보인지 주먹인지는 랜덤한 수를 통해서 결정하도록 하고, 사용자에게는 직접 가위바위보를 받으세요.

사용자가 "exit"를 입력하기 전까지 가위바위보를 계속 진행하고 "exit"가 들어가면 반복을 멈추고 몇 번의 승부에서 몇 번 이기고 몇 번 비기고 몇 번 졌는지 출력하세요.

[다음 장 출력 예시 참고]

# ▶ 가위 바위 보

당신의 이름을 입력해주세요 : 민경민

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 가위

민경민 : 가위

비겼습니다.

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 바위

민경민 : 가위

졌습니다 ππ

가위바위보 : 보

컴퓨터 : 보

민경민 : 보

비겼습니다.

가위바위보 : 바위

컴퓨터 : 바위

민경민 : 바위

비겼습니다.

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 바위

민경민 : 가위

졌습니다 ππ

가위바위보 : 보

컴퓨터 : 바위

민경민 : 보

이겼습니다 !

가위바위보 : 보

컴퓨터 : 바위

민경민 : 보

이겼습니다 !

가위바위보 : 안ㅇㄹ

잘못 입력하셨습니다.

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 가위

민경민 : 가위

비겼습니다.

가위바위보 : exit

8전 2승 4무 2패