객체지향프로그래밍 2 실습과제 4C 2024년 3월 27일

가위-바위-보 게임을 하는 프로그램을 설계한 후 작성하라. 두 명의 선수들이 각각 가위, 바위, 보 중 하나를 입력하면 누가 이기는지를 알려 주어야 한다. 만약 비긴다면 승부가 결정될 때까지 계속해서 두 명의 선수들로부터 각각 가위, 바위, 보 중 하나를 입력 받아야 한다. **알고리즘은 반드시 순서도를 사용하여 작성해야 한다**. 프로그램은 아래와 같은 포맷으로 출력해야 한다):

