객체지향프로그래밍 2 실습 과제 4B 2024년 3월 27일

숫자 맞추기 게임을 하는 프로그램을 설계하고 작성하라. 프로그램은 1 과 100 사이의 임의의 정수를 선택해야 한다. 1과 100도 선택될 수 있다. 그 다음에 사용자에게 선택된 숫자를 맞춰보라고 요청한다. 사용자가 추측한 숫자에 대해 맞는지 아니면 추측한 숫자가 큰지 혹은 작은 지를 알려 주어야 한다. 사용자가 정확하게 맞추거나 맞추기를 그만둘 때까지 숫자 맞추기를 계속하게 하라. 사용자가 그만두기를 원하는지를 결정하기 위해 감시 숫자(-99)를 사용하라. 맞출 때까지 추측한 횟수를 세고 사용자가 맞추고 난 후 그 횟수를 출력하라. 각 게임이 끝난 후에 사용자가 맞추기 게임을 계속하기를 원하는 지를 물어보라. 사용자가 게임을 종료하기를 원할 때까지 게임을 계속하게 하라. **알고리즘은 반드시 순서도를 사용하여 작성해야 한다**. 다음은 프로그램의 모범 출력이다:

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): 50

추측한 숫자가 크다

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): 25

추측한 숫자가 크다

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): 12

추측한 숫자가 작다

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): 18

추측한 숫자가 작다

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): 22

추측한 숫자가 맞다

추측한 횟수: 5

계속하기를 원하는가? (예 혹은 아니오): 예

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): 50

추측한 숫자가 맞다

추측한 횟수: 1

계속하기를 원하는가? (예 혹은 아니오): 예

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): 50

추측한 숫자가 크다

추측한 숫자를 입력하세요(종료를 원하면 -99): -99

추측한 횟수: 1

계속하기를 원하는가?(예 혹은 아니오): 아니오