

Chapter 05_057 [연습문제] 클래스(05)

—

클래스

• 객체를 이용한 프로그래밍

- 주사위 게임 클래스를 만들고 컴퓨터와 사용자의 게임 결과를 출력해 보자.

```
class Dice:  
    def __init__(self):...  
    def setCnum(self):...  
    def setUnum(self):...  
    def startGame(self):...  
    def printResult(self):...
```

```
[Dice] startGame()  
[Dice] setCnum()  
[Dice] setUnum()  
[Dice] printResult()  
컴퓨터 vs 유저 : 6 vs 6 >> 무승부!!
```

```
[Dice] startGame()  
[Dice] setCnum()  
[Dice] setUnum()  
[Dice] printResult()  
컴퓨터 vs 유저 : 6 vs 2 >> 컴퓨터 승!!
```

```
[Dice] startGame()  
[Dice] setCnum()  
[Dice] setUnum()  
[Dice] printResult()  
컴퓨터 vs 유저 : 1 vs 6 >> 유저 승!!
```