

문제 1.

주어진 AnimalTest 클래스를 실행했을 때 다음과 같은 결과가 출력되도록 필요한 클래스와 인터페이스를 작성하세요.(단, AnimalTest는 수정하지 않으며 Animal 클래스의 cry() 메소드는 추상메소드로 작성합니다.)

[필요지식]

- 상속
- 인터페이스
- 추상클래스

[실행 결과]

멍멍이: 먹습니다.

멍멍이: 멍멍 짩습니다.

짹짹이: 먹습니다.

짹짹이: 짹짹웁니다.

짹짹이: 날개를 퍼덕거리지만 날지 못합니다.

문제 2

분류	식별자	<부연설명>
패키지이름	자유롭게	
인터페이스이름	Game	
추상메소드	int startGame(int you)	

분류	식별자	<부연설명>																					
패키지이름	자유롭게																						
클래스이름	ScissorsRockPaper	가위바위보 게임																					
상위인터페이스	Game																						
상수	final static int SCISSOR = 1 final static int ROCK = 2 final static int PAPER = 3	가위 바위 보																					
메소드	int startGame(int you)	<p>1) int me = 난수 1~3의 값을 구한다. 2) me와 you의 값이 동일하면 “비겼습니다” 출력 3) if 문 아래와 같이 작성합니다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>me</th><th>you</th><th>출력결과</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>가위(1)</td><td>보(3)</td><td>You lose</td></tr> <tr> <td>가위(1)</td><td>바위(2)</td><td>You win</td></tr> <tr> <td>바위(2)</td><td>가위(1)</td><td>You lose</td></tr> <tr> <td>바위(2)</td><td>보(3)</td><td>You win</td></tr> <tr> <td>보(3)</td><td>가위(1)</td><td>You win</td></tr> <tr> <td>보(3)</td><td>바위(2)</td><td>You lose</td></tr> </tbody> </table> <p>4) 게임에서 이긴 경우만 1을 반환하고, 나머지 경우 0을 반환합니다.</p>	me	you	출력결과	가위(1)	보(3)	You lose	가위(1)	바위(2)	You win	바위(2)	가위(1)	You lose	바위(2)	보(3)	You win	보(3)	가위(1)	You win	보(3)	바위(2)	You lose
me	you	출력결과																					
가위(1)	보(3)	You lose																					
가위(1)	바위(2)	You win																					
바위(2)	가위(1)	You lose																					
바위(2)	보(3)	You win																					
보(3)	가위(1)	You win																					
보(3)	바위(2)	You lose																					

분류	식별자	<부연설명>
패키지이름	자유롭게	
클래스이름	Dice	주사위 게임
상위인터페이스	Game	
메소드	int startGame(int you)	<p>1) int me = 난수 1~6의 값을 구한다. 2) me와 you의 값이 동일하면 “You win” 출력 3) 동일하지 않으면 “You lose” 출력</p>

		4) 게임에서 이긴 경우만 1을 반환하고, 나머지 경우 0을 반환합니다.
--	--	---

다음과 실행 결과와 같이 실행될 수 있도록 GameMain 의 main 메소드를 작성하시오.

```
package 자유롭게;
class GameTest {
    public static void main(String[] args){
        //이곳에 코드를 작성하세요.
    }
}
```

Main 클래스의 실행 결과

<부연설명>	<Console 창>
출력문	게임을 선택하세요 A. 가위바위보 B. 주사위 값 맞추기 C. 종료
사용자 입력 (A 또는 B또는 C를 입력할 수 있다. 만약 다른 것을 입력하면, <u>“다시 입력하세요”라는 메시지를 출력한다.</u>)	A
출력문	가위바위보 게임입니다. 가위바위보중 하나를 선택하세요. (1:가위, 2:바위, 3보)
사용자 입력 (1 또는 2또는 3을 입력할 수 있다. 만약 다른 것을 입력하면, <u>“다시 입력하세요”라는 메시지를 출력한다.</u>)	1
출력문(게임 결과에 따라 출력 문 달라짐)	You win
출력문	게임을 선택하세요 A. 가위바위보 B. 주사위 값 맞추기 C. 종료
사용자 입력 (A 또는 B또는 C를 입력할 수 있다. 만약 다른 것을 입력하면, <u>“다시 입력하세요”라는 메시지를 출력한다.</u>)	B
출력문	>주사위 값 맞추기 게임입니다.

	주사위를 선택하세요(1~6값 중 하나)
사용자 입력 (1 ~6 사이의 입력할 수 있다. 만약 다른 것을 입력하면, <u>“다시 입력하세요”라는 메시지를 출력한다.</u>)	6
출력문(게임 결과에 출력 문 달라짐)	You lose
출력문	게임을 선택하세요 A. 가위바위보 B. 주사위 값 맞추기 C. 종료
사용자 입력 (A 또는 B또는 C를 입력할 수 있다. 만약 다른 것을 입력하면, <u>“다시 입력하세요”라는 메시지를 출력한다.</u>)	C
출력문 (total score 값은 게임 결과에 따라 달라 집니다)	게임을 종료합니다. 당신의 total score는 1입니다.

출력문	게임을 선택하세요 A. 가위바위보 B. 주사위 값 맞추기 C. 종료
입력>	A
	가위바위보 게임 아래 명세와 같이 진행.....
	게임을 선택하세요 A. 가위바위보 B. 주사위 값 맞추기 C. 종료
입력>	B
	주사위 게임 아래 명세와 같이 진행.....
	게임을 선택하세요 A. 가위바위보 B. 주사위 값 맞추기 C. 종료
입력>	C
	게임을 종료합니다. 당신의 total score는 1입니다.