2019202050 이강현 chapter 20 도전 프로그래밍 과제

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>//srand함수를 쓰기 위한 헤더파일

int main()

{

int i = 0, j = 0, num1 = 0, num2 = 0;//변수 선언

srand((int)time(NULL));//시간에 따라 랜덤하게 값을 뽑을 수 있게함

i = rand() % 3 + 1;//1에서 3까지 범위의 랜덤값을 저장

while (1)//항상 참인 반복문

{

printf("1)보 2)가위 3)주먹 선택: ");

scanf("%d", &j);//사용자 값 입력받기

if (i == (j % 3) + 1)//패배하는 조건

{

printf("패배 \n");

break;//반복문 탈출

}

else if (i == j)//무승부 조건

{

num2++;//무승부

}

else//무승부와 패배를 제외한 나머지는 승리

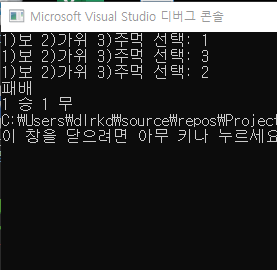
num1++;//승리

}

printf("%d 승 %d 무", num1, num2);//승 무 출력

return 0;//종료

}



#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>//srand함수를 사용하기 위한 헤더 파일

int main()

{

int c[3], h[3], strike, ball;//int형 변수 선언, 배열 선언

int k = 0;//int형 변수 k 선언 후 초기화

srand((int)time(NULL));//시간에 따라 바뀌는 랜덤값을 만들기 위함

printf("Start Game!\n");//게임 시작

for (int i = 0; i < 3; i++)

{

c[i] = rand() % 10;//배열의 각 요소에 랜덤값 저장

}

while (1)

{

printf("3개의 숫자 선택 \n");

scanf("%d %d %d", &h[0], &h[1], &h[2]);//사용자의 값 입력받기

strike = 0;//스트라이크 값 저장

ball = 0;//볼 값 저장

for (int i = 0; i < 3; i++) //3번 반복

{

for (int j = 0; j < 3; j++)//3번 반복

{

if (c[i] == h[j])//사용자와 컴퓨터 서로 값 비교

{

if (i == j)

strike++;

else

ball++;

}

}

}

k++;//n번째 게임

printf("%d 번째 결과 : %d strike %d ball! \n", k, strike, ball);//출력문

if (strike == 3) {//strike값이 3이라면 while문 탈출

printf("Game over!\n");//게임 종료를 알리는 출력문

break;//반복문 탈출

}

}

return 0;//종료

}

