REPORT



과 목 명 : Design Pattern

담담교수 : 박제호 교수님

소 속 : 소프트웨어학과

학 번: 32151671

이 름: 박민혁



1. Source Code

```
#by.software 32151671 parkminhyeok
package homework4;
import java.util.Scanner;
class player
       Scanner scanner = new Scanner(System.in);
       public String name;
       public String word;
       public String getWordFromUser()
               word=scanner.next();
               return word;
       }
       public boolean checkSuccess(char lastChar)
               if(lastChar == word.charAt(0))
                       return true;
               else
                      return false;
       }
public class WordGame
       public static void main(String[] args)
               Scanner scanner = new Scanner(System.in);
               String word = "아버지";
               int num=0;
               int i=0;
               int j=0;
```

```
System.out.println("끝말잇기 게임을 시작합니다...");
       System.out.print("게임에 참가하는 인원은 몇 명입니까? >> ");
       num=scanner.nextInt();
       player[] play = new player[num];
       for(; i<num; i++)
       {
              System.out.print("참가자의 이름을 입력하세요 >> ");
              play[i] = new player();
              play[i].name = scanner.next();
       }
       System.out.println("시작하는 단어는 " + word + " 입니다.);
       i=0;
       while(true)
       {
              j = i \% num;
              int lastIndex = word.length()-1;
              char lastChar = word.charAt(lastIndex);
              System.out.print(play[j].name + " >> " );
              play[j].getWordFromUser();
              boolean continuing = play[j].checkSuccess(lastChar);
              if(continuing == false)
              {
                     System.out.println(play[j].name + " 이 졌습니다.");
                     break;
              }
              word = play[j].word;
              i++;
       }
}
```

2. Result