# HW01猜拳

### 作業內容：

　　請設計一個猜拳小遊戲，該遊戲總共玩三次決定輸贏，遊戲一開始電腦隨機選取”剪刀”、”石頭”、和”布”其中一個放進陣列com[]裡，輸出Game start!! 畫面後，遊戲就開始了。

　　開始後輸入”剪刀”、”石頭”、和”布”放進陣列player[]裡，跟com[]做比較，只要3場遊戲中贏2場就獲勝了！

※比賽規則：剪刀 > 布 > 石頭 > 剪刀，一樣動作時平手。

如果player[0] 剪刀 == com[0] 剪刀，輸出Draw 1。

如果player[0] 剪刀 > com[0] 布，輸出Player 1。

如果player[0] 剪刀 < com[0] 石頭，輸出Com 1。

請同學設計兩種模式，第一個模式為練習模式(Practice)，會顯示電腦隨機選擇的動作，第二種模式為遊戲模式(Game)，不會顯示電腦隨機選擇的動作。

如果同學不會使用Random下面有附Random範例

### 遊戲規則：

com[剪刀, 石頭, 布]

player [剪刀, 石頭, 布]

Output : Player 0 Com 0 Draw 3 No winner.

com[剪刀, 石頭, 布]

player [石頭, 剪刀, 布]

Output : Player 1 Com 1 Draw 1 No winner.

com[剪刀, 石頭, 布]

player [布, 剪刀, 剪刀]

Output : Player 1 Com 2 Draw 0 You lose!!

com[石頭, 石頭, 布]

player [布, 布, 布]

Output : Player 2 Com 0 Draw 1 You win!!

### 作業格式：

請各位同學遵照以下的規範做作業，若無遵照規定，將會扣分

※此作業一定要使用陣列，若無使用者一律0分。

專案名稱為hw01 (無使用扣5分)

答案的陣列名稱：com (無使用扣5分)

玩家的陣列名稱：player (無使用扣5分)

輸出格式 : 請遵照顯示範例

請將完整的專案壓縮為RAR格式

※需附上程式碼 (沒有交程式碼一律0分!!)

※壓縮檔命名方式 : 403226297Hw01 (無學號者0分)

### 顯示範例：

Please select mode: (無使用扣5分)

1. Practice mode. (無使用扣5分)
2. Game mode. (無使用扣5分)
3. End. (無使用扣5分)

1

You select Practice mode. (無使用扣5分)

com = 石頭 剪刀 布 (無使用扣5分)

Game Start!! (無使用扣5分)

石頭 剪刀 布

Player 0 Com 0 Draw 3 No winner. (請按照順序顯示，否則扣5分)

石頭 布 布

Player 2 Com 0 Draw 1 You win!! (請勿附加額外的字詞，否則扣5分)

Please select mode:

1. Practice mode.
2. Game mode.
3. End.

2

You select Game mode. (無顯示答案 顯示答案扣5分)

Game Start!!

石頭 石頭 石頭

Player 1 Com 1 Draw 1 No winner.

布 石頭 布

Player 2 Com 0 Draw 1 You win!! (請勿附加額外的字詞，否則扣5分)

Please select mode:

1. Practice mode.
2. Game mode.
3. End.

3

Game over.

### Random程式碼範例

以下為0~99隨機取數

import java.util.Random; (一開始須先呼叫)

Random rd = new Random();

int num = 100, i;

i = rd.nextInt(num);