

# JAVA 06. WORKSHOP



## ✓ 리팩토링

코드 결과 변경 없이 코드의 구조를 재조정 함으로써 가독력, 유지보수성을 좋게 한다.

1~3 사이의 임의의 값을 구하는 코드는 다음과 같다.

```
(int) (Math.random() * 3) + 1
```

가위 1, 주먹 2, 보를 3 으로 가정 했을 때  
컴퓨터와 사용자가 함께하는 가위바위보 게임을 작성해 봅니다.

<출력 예>

▶ 가위바위보 게임을 시작합니다.  
아래 보기 중 하나를 고르세요.

1. 5판 3승
2. 3판 2승
3. 1판 1승

번호를 입력하세요. 2  
가위바위보 중 하나 입력: 가위  
졌습니다!!!  
가위바위보 중 하나 입력: 가위  
졌습니다!!!

### 컴퓨터 승!!!

위 작업은 GameTest 클래스 완성코드가 제공됩니다.

제공되는 코드는 하나의 테스트 클래스에 로직이 전개되어 있어 다소 가독력이 떨어지는 아쉬운 점이 있습니다. Player 클래스를 하나 만들고 Player 클래스 안에서 결과를 판정하는 기능을 구현해서 재사용성과 가독성을 높이는 코드로 리팩토링 해봅니다.

이 작업은 팀작업으로 진행합니다.