

## ※課題は「servletKadai 5 Ex」という 名前で新しくプロジェクトを作成して行うこと

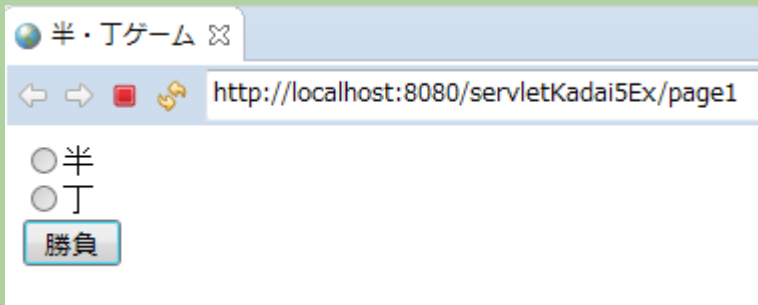
### 【問題 1】

次のように画面遷移する Web アプリケーションを作りなさい

○1 ページ目

URL: <http://localhost:8080/servletKadai5Ex/page1>

画面：

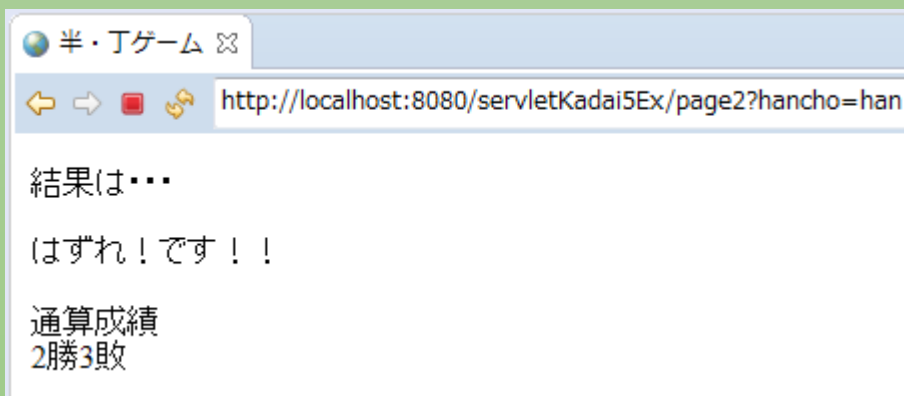


仕様：半か丁を選んで勝負ボタンをクリックすると 2 ページ目へ遷移する

○2 ページ目

URL: <http://localhost:8080/servletKadai5Ex/page2>

画面：



仕様：ランダムで決められた半か丁と、1 ページ目で選択したものが一致すれば「あたり！」を異なる場合は「はずれ！」を表示し、当たった場合は 1 勝、はずれた場合は 1 敗として通算成績を表示する

**【ヒント】**

半か丁を決めるのはランダムクラスを用いる。

「あたり！」や「はずれ！」のメッセージは、1回のリクエスト、レスポンスのやり取りでしか必要ないので、リクエストスコープに置けばよい。

一方、通算成績はリクエストをまたいで保存する必要があるので、セッションスコープにおく必要がある。

※どうしてもわからなかったら、次ページを見よう！

【ヒント2】 2 ページ目のサーブレットは以下のようになる

```
14 @WebServlet("/page2")
15 public class Page2Servlet extends HttpServlet {
16
17     @Override
18     protected void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
19         throws ServletException, IOException {
20
21         //////////////////////////////////////
22         //値を取得
23         String hanchou = 
24
25         //////////////////////////////////////
26         //セッションから値を取得する
27         HttpSession session = 
28
29         
30         セッションから「勝ち数」と「負け数」を取得する
31
32         //////////////////////////////////////
33         //ランダムで決定
34         Random rand = new Random();
35
36         int hanchouRand = rand.nextInt(2);
37
38         //////////////////////////////////////
39         //メッセージと勝敗を決定
40         String message = "";
41
42         if(  ){
43             //当たり
44             message = "あたり！";
45             win++;
46         }else if(  ){
47             //当たり
48             message = "あたり！";
49             win++;
50         }else{
51             //はずれ
52             message = "はずれ！";
53             lose++;
54         }
55
56         //////////////////////////////////////
57         //リクエストスコープにメッセージを置く
58         ("message", message);
59
60         //////////////////////////////////////
61         //セッションに値をセットする
62         ("win", win);
63         ("lose", lose);
64
65         //画面転送
66         
67
68     }
69
70 }
71
```

乱数で、出目を決定する。  
0 = 半、1 = 丁とする