

Discussion 5 : ค้อน กระดาษ กรรไกร

อินทิรา ธนพประภัสสร 66070228

ชนิสรา จันทร์คำจร 66070248

ปนัสนยา บุญประกอบ 66070286

```
// นำเข้า Library Random
import scala.util.Random

@main def main(): Unit =
    // ประกาศตัวแปร x มาเพื่อรับค่าเลขที่สุ่มด้วย Library Random
    val x:Int = Random.between(1, 4)

    // ประกาศตัวแปร y เพื่อใช้รับ input ภายนอก
    val y = scala.io.StdIn.readInt()
    println(x)
    println(y)
    println(rockPaperScissor(x, y)) // เรียกใช้ฟังก์ชันโดยส่งค่า x, y

// ประกาศฟังก์ชัน โดยรับมาเป็น any ใส่ตัวแปรชื่อ tuple และ return ผลลัพธ์เป็น String
def rockPaperScissor(tuple: Any): String =
    tuple match
        case (1, 3) | (3, 2) | (2, 1) => s"Lose" // กรณีที่ผู้เล่นแพ้
        case (3, 1) | (2, 3) | (1, 2) => s"Win" // กรณีที่ผู้เล่นชนะ
        case (3, 3) | (2, 2) | (1, 1) => s" Tie" // กรณีที่เสมอ กัน
```

ตัวอย่าง

เมื่อ X ออกกราฟิก และผู้เล่นออกค้อน

3
1
Win

เมื่อ X ออกกราฟิก และผู้เล่นออกกระดาษ

3
2
Lose

เมื่อ X ออกกระดาษ และผู้เล่นออกกราฟิก

2
3
Win