

## Discussion 5 : ค้อน กรรไกร กระดาษ

อินทรา ธนัทประภัศร์ 66070228

ชนิสรา จันทร์คำจร 66070248

ปณัสยา 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 แล้ว 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" // กรณีที่เสมอกัน
```

## ตัวอย่าง

เมื่อ x ออกกรรไกร และผู้เล่นออกค้อน

3  
1  
Win

เมื่อ x ออกกรรไกร และผู้เล่นออกกระดาษ

3  
2  
Lose

เมื่อ x ออกกระดาษ และผู้เล่นออกกรรไกร

2  
3  
Win