

Challenge 1 - 악어 그리기

파일과 디렉터리를 생성하는 법과 출력하는 법에 대해 배웠습니다. 이것을 이용하여 게임과 관련된 디렉터리와 파일을 생성하고, 악어 게임에서 사용되는 악어를 그려봅니다.

게임 관련 디렉터리와 파일 생성하기

아래의 구조로 디렉터리와 파일을 생성해주세요.

```
1 games/  
2     baseball_game.py  
3     beskin_rabins_game.py  
4     crocodile_game.py  
5     rps_game.py
```

악어 그리기

crocodile_game.py에 아래와 같은 악어가 출력되도록 작성해주세요.

```
/Users/duhui/venv/week-1/bin/python /Users/duhui/PycharmProject/
악어 게임 프로그램입니다!

      -----
      0
-----
      0
-----
=====
| 01 || 02 || 03 || 04 || 05 || 06 || 07 || 08 || 09 || 10 |
=====

-----
| 11 || 12 || 13 || 14 || 15 || 16 || 17 || 18 || 19 || 20 |
=====

Process finished with exit code 0
```

완성된 악어 게임

 이빨 안의 숫자는 format문을 사용하여 입력해주세요.

방법

짜과 함께 다음 단계를 모두 진행합니다.

[단계1] 파일을 생성합니다.

[단계2] print문만 사용하여 악어를 그려보세요.

[단계3] 숫자 부분을 format문으로 대체해보세요.

[단계4] format문을 더 응용할 수 있으면 해보세요.