

Challenge 1 - 악어 게임 만들기

1주차 때 악어를 그려보았습니다. 더욱 심화시켜 누를 이빨 번호를 선택받고, 선택받은 이빨의 번호를 지워봅니다.

악어 게임 알고리즘 그리기



악어 게임

위의 게임을 프로그램으로 만들어볼텐데요. 1주차 때 그렸던 악어를 활용합니다.

우선은 코딩을 하기 전에, 코딩을 한다고 빙의하시고, 악어 게임에 대한 순서도를 그려보세요!

난수 생성하기

악어 이빨의 개수는 20개로 한정합니다. 20개 중의 한 개의 벌칙수를 생성하세요.

악어 이빨 변수로 바꾸기

이전에 그렸던 악어는 아래와 같았죠. 리스트를 사용하여 format문 안의 내용을 변수로 바꿔주세요!

games/crocodile_game.py

```

1  print("악어 게임 프로그램입니다!")
2
3  print('
4      -----
5          0              0
6  -----
7          0              0
8  =====
9  | {0} || {1} || {2} || {3} || {4} || {5} || {6} || {7} || {8} || {9} |
10 -----
11
12 -----
13 | {10} || {11} || {12} || {13} || {14} || {15} || {16} || {17} || {18} || {
14 =====
15 ''' .format('01', '02', '03', '04', '05',
16             '06', '07', '08', '09', '10',
17             '11', '12', '13', '14', '15',
18             '16', '17', '18', '19', '20',))

```

방법

짜과 함께 다음 단계를 모두 진행합니다.

[단계1] 간단한 순서도를 논의하며 그려봅니다.

[단계2] 기존 코드를 보면서 수정할 부분을 표시합니다.

[단계3] 각자 코딩을 시작하세요!

[단계4] 코딩이 끝난 후 짜의 코드를 살펴보며 질문합니다.

