



2일차 프로젝트 - 1

- 1일차 프로젝트에서 추가하기
 - 딜러 구조체 만들기
 - 카드 생성
 - 셔플
 - 카드 분배
 - 플레이어 구조체 만들기

2일차 프로젝트 - 1

- 난이도 업 프로젝트

- 플레이어 구조체 만들기
- 모든 플레이어가 일정 금액을 가지고 게임을 시작 (2~5)
- 게임에서 지면 일정 금액 차감, 이기면 일정 금액 증가
 - Ex) default = 10 , win +1, lose -1
- 최대 100 라운드의 게임을 실행
- 최후의 1명이 남을 때 까지 or 100번 실행 후 가장 높은 금액을 가지고 있는 플레이어가 승리
- 각각 플레이어의 승률 기록
- 탈락한 라운드 기록

2일차 프로젝트 - 2

- 주어진 test.txt 파일을 활용해 단어장 만들기
- 특정 단어가 몇 개가 있는지 출력
- 조건
 - Goroutine을 활용해 병렬 처리