

## 이긴 경우

```
===== 가위바위보 게임 =====  
1. 가위  
2. 바위  
3. 보  
4. 종료  
입력 : 2  
이겼습니다!  
컴퓨터의 선택 : 가위
```

## 진 경우

```
===== 가위바위보 게임 =====  
1. 가위  
2. 바위  
3. 보  
4. 종료  
입력 : 2  
졌습니다!  
컴퓨터의 선택 : 보
```

## 비긴 경우

```
===== 가위바위보 게임 =====  
1. 가위  
2. 바위  
3. 보  
4. 종료  
입력 : 3  
비겼습니다!  
컴퓨터의 선택 : 보
```

## 종료

```
===== 가위바위보 게임 =====  
1. 가위  
2. 바위  
3. 보  
4. 종료  
입력 : 4  
게임을 종료합니다.  
  
종료 코드 0(으)로 완료된 프로세스
```

## 잘못된 선택

```
===== 가위바위보 게임 =====  
1. 가위  
2. 바위  
3. 보  
4. 종료  
입력 : 0  
잘못된 입력입니다.  
===== 가위바위보 게임 =====  
1. 가위  
2. 바위  
3. 보  
4. 종료  
입력 : |
```

다시 입력 받음 ->

```

import java.util.*;

public class Kjp20211371_Mid1 {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        int select; // 사용자의 입력값(1 = 가위, 2 = 바위, 3 = 보)
        int com;    // 컴퓨터의 값
        String res; // 컴퓨터의 값에 따라 "가위", "바위", "보"로 한글로 바꾸기

        while(true){ // 무한반복으로 돌다가 4 입력 시 게임 종료
            System.out.println("===== 가위바위보 게임 =====");
            System.out.println("1. 가위\n2. 바위\n3. 보\n4. 종료");
            System.out.print("입력 : ");
            select = sc.nextInt();
            if(select==4){
                System.out.println("게임을 종료합니다.");
                break;
            }
            if(select < 1 || select > 4){
                System.out.println("잘못된 입력입니다.");
                continue;
            }

            com = (int)(Math.random()*3+1); // 컴퓨터의 값을 random함수 사용해서 정하기, *범위 : 1~3
            if(com==1) res = "가위";        // 컴퓨터의 값을 한글로 저장
            else if(com==2) res = "바위";
            else res = "보";
            // 승패 판정
            if(select==1 && com==3 || select==2 && com==1 || select==3 && com==2){
                System.out.println("이겼습니다!");
            }
            else if(select==com){
                System.out.println("비겼습니다!");
            }
            else{
                System.out.println("졌습니다!");
            }
            System.out.println("컴퓨터의 선택 : " + res);
        }

        sc.close();
    }
}

```