

課題 13 数当てゲームのプログラム

- ・はじめにゲームのレベル（当てる数字の範囲）を選んでから開始すること
【簡単】 1~30 【普通】 1~100 【難しい】 1~500
- ・当てた回数によって異なるメッセージを表示させること
(少なくとも 3パターン以上のメッセージを用意すること)

(実行例 1)

```
***** 数当てゲームを始めます *****
はじめにレベルを選んでください
(1: 簡単 2: 普通 3: 難しい) --> 1

それでは【簡単】レベルでスタートします
(1~30 までの数を当ててください)

さていくつ? -->15
もっと大きいですよ

さていくつ? -->23

*** おめでとう! 当たりました ***

2 回目でした。
お見事! あなたの勘は素晴らしい。
```

(実行例 3)

```
***** 数当てゲームを始めます *****
はじめにレベルを選んでください
(1: 簡単 2: 普通 3: 難しい) --> 2

それでは【普通】レベルでスタートします
(1~100 までの数を当ててください)

さていくつ? -->80
もっと小さいですよ

さていくつ? -->15
もっと大きいですよ

さていくつ? -->60
もっと小さいですよ

さていくつ? -->40
もっと大きいですよ

さていくつ? -->55

*** おめでとう! 当たりました ***

5 回目でした。
まあ、人並みの成績ですね。
```

(実行例 2)

```
***** 数当てゲームを始めます *****
はじめにレベルを選んでください
(1: 簡単 2: 普通 3: 難しい) --> 3

それでは【難しい】レベルでスタートします
(1~500 までの数を当ててください)

さていくつ? -->100
もっと大きいですよ

さていくつ? -->200
もっと大きいですよ

さていくつ? -->400
もっと小さいですよ

さていくつ? -->300
もっと小さいですよ

さていくつ? -->220
もっと大きいですよ

さていくつ? -->280
もっと小さいですよ

さていくつ? -->230
もっと大きいですよ

さていくつ? -->234

*** おめでとう! 当たりました ***

8 回目でした。
全然ダメですね。次回頑張りましょう
```

(課題の提出方法)

実行結果の画面内容を次のように、テキストファイルへコピーして提出せよ。
提出物はメールに添付して送信すること。

(添付するファイル)

- ①課題 13 のプログラム (xxP21xxx_kadail3_kazuete_game. java)
- ②下記のテキストファイル (xxP21xxx_kadail3_gamen. txt)

(テキストファイルの内容)

課題 13 の結果

```
***** 数当てゲームを始めます *****
はじめにレベルを選んでください
(1: 簡単 2: 普通 3: 難しい) --> x

それでは【000】レベルでスタートします
(1~xxx までの数を当ててください)

さていくつ?-->xx
もっと大きいですよ

さていくつ?-->xx
もっと小さいですよ

:
(途中略)
:

*** おめでとう! 当たりました ***

xx 回目でした。
ここにメッセージを表示
```

設定したメッセージがすべて見えるように、
必要な分だけ実行結果を付けること
(正解が見えたまま実行してよい)

※ 提出物が明らかなコピーの場合は、両者とも採点の対象としない