

課題 13 数当てゲームのプログラム

1 から n までの範囲の数を当てるゲームを作成せよ。

ファイル名 (AxP21xxx_kadail3_kazuat_game.java)

- ・はじめに上限値の値を入力してからゲームを開始すること
- ・何回目で当たったかの回数を表示させること
- ・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 *****
いくつまでの数に挑戦しますか-->30

それではスタートします
(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?-->19

*** 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 *****
いくつまでの数に挑戦しますか-->50

それではスタートします
(1~50 までの数を当ててください)

さていくつ?-->25
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?-->22
もっと小さいですよ

さていくつ?-->18
もっと大きいですよ

さていくつ?-->20

*** 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 *****
いくつまでの数に挑戦しますか-->100

それではスタートします
(1~100 までの数を当ててください)

さていくつ?-->40
もっと大きいですよ

さていくつ?-->60
もっと大きいですよ

さていくつ?-->90
もっと小さいですよ

さていくつ?-->80
もっと小さいですよ

さていくつ?-->70
もっと大きいですよ

さていくつ?-->75
もっと小さいですよ

さていくつ?-->72
もっと大きいですよ

さていくつ?-->73

*** 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 (AxP21xxx_kadail3_kazuete_game. java)
- ②下記のテキストファイル (AxP21xxx_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 *****
いくつまでの数に挑戦しますか-->xxx

それではスタートします
(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