課題 14 Not100 ゲーム ファイル名 (xxP21xxx_kadai14_Not100.java)

①ゲームを始める前に「終わりの数 (Not?)」を選べるようにすること

1: Not20 2: Not40 3: Not100

②先攻と後攻を決めてから始めること

(実行例 1) 人間が勝ったとき

(実行例 2) コンピュータが勝ったとき

```
*****
これからNot100ゲームを始めます
*****

終わりの数はいくつにしますか (Not?)
1: Not20  2: Not40  3: Not100

選んで下さい(1~3)-->1

1:先攻  2:後攻  を選んで下さい-->1
◇あなたが先攻です◇
****  20  になった方が負けです  ****

あなたの手を入れてください(1~3)-->3
=====
現在の値は 3 です
=====

<<<コンピュータの手は>>> 1
=====
現在の値は 4 です
=====

あなたの手を入れてください(1~3)-->3
=====
現在の値は 7 です
=====

. . . (途中略) . . .

=====
現在の値は 19 です
=====

<<<コンピュータの手は>>> 1
=====
現在の値は 20 です
=====

**** おめでとう あなたは強い!! ****
```

```
*****
これからNot100ゲームを始めます
*****

終わりの数はいくつにしますか (Not?)
1: Not20  2: Not40  3: Not100

選んで下さい(1~3)-->3

1:先攻  2:後攻  を選んで下さい-->2
◇コンピュータが先攻です◇
****  100  になった方が負けです  ****

<<<コンピュータの手は>>> 3
=====
現在の値は 3 です
=====

あなたの手を入れてください(1~3)-->2
=====
現在の値は 5 です
=====

<<<コンピュータの手は>>> 2
=====
現在の値は 7 です
=====

. . . (途中略) . . .

=====
現在の値は 99 です
=====

あなたの手を入れてください(1~3)-->1
=====
現在の値は 100 です
=====

残念でした!あなたの負けです
```

最後のメッセージは適当に変えてよい

できる人は【コンピュータの手】が乱数ではなく「最強」になるように作成して下さい。
「勝ち方のヒント」 3, 7, 11, 15, 19, …… 91, 95, 99 を取れば勝てる

■課題の提出方法

下記のファイルをフォルダに保存して、フォルダごと提出すること。

提出するフォルダ `xxP21xxx 文教一郎` (学籍番号と氏名)

(フォルダに入れるファイル)

- ①課題 14 のプログラム (`xxP21xxx_kadai14_Not100.java`)
- ②下記のテキストファイル (`xxP21xxx_kadai14_gamen.txt`)

(テキストファイルの内容)

```
課題 14 の結果

*****
これからNot100ゲームを始めます
*****

終わりの数はいくつにしますか (Not?)
1: Not20  2: Not40  3: Not100

選んで下さい(1~3)-->1

1:先攻  2:後攻  を選んで下さい-->1

    . . (途中略) . .

<<<コンピュータの手は>>> 1
=====
    現在の値は 20 です
=====

**** おめでとう あなたは強い!! ****
```

人間が勝つケースと、コンピュータが勝つケースの2通りの結果をつけること

※ 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