

課題 12 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 (xxP21xxx_kadai12_number_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
- ・当たっ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↵
□ それではゲームスタートです↓
  (1~30までの数を当ててください)↓
↓
□ さていくつ? -->20↵
□ □ もっと小さいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->11↵
↓
*** おめでとう! 当たりました ***↓
↓
2 回目でした。↓
お見事! □ あなたの勤は素晴らしい。↓
↓
```

(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↵
□ それではゲームスタートです↓
  (1~50までの数を当ててください)↓
↓
□ さていくつ? -->30↵
□ □ もっと小さいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->20↵
□ □ もっと小さいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->5↵
□ □ もっと大きいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->13↵
□ □ もっと小さいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->10↵
↓
*** 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↵
□ それではゲームスタートです↓
  (1~100までの数を当ててください)↓
↓
□ さていくつ? -->50↵
□ □ 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? -->80↵
□ □ もっと大きいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->90↵
□ □ もっと大きいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->99↵
□ □ もっと小さいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->95↵
□ □ もっと小さいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->92↵
□ □ もっと大きいですよ↓
↓
□ さていくつ? -->93↵
↓
*** 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 (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 12 のプログラム (xxP21xxx_kadai12_number_game.java)
- ②下記のテキストファイル (xxP21xxx_kadai12_console.txt)

課題 12 の実行結果

```
***** 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

それではゲームスタートです
(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。
ここにオリジナルのメッセージを表示
```

◇プログラムで用意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