

課題 12 Not100 ゲーム ファイル名 (xxP21xxx_kadai12_Not100. java)

- ①ゲームの最初に、先攻・後攻を決めてから始めること。
- ②指定できる数字は1から4までの4個の数字にすること。
- ③「30」になった方を負けとする。

(例1) 人間が先攻で人間が勝つ場合

```
*****
これから Not100 ゲームを始めます

【ルール】
・1～4の数字を交互に指定します
・30になった方が負けです
*****

1:先攻 2:後攻 どちらにしますか? 1

◆あなたが先攻です◆

----- NOT100 START -----

あなたの手はいくつ(1～4)-->4

=====
現在の値は 4 です
=====

<<< コンピュータの手は >>> 1

=====
現在の値は 5 です
=====

(途中略)

=====
現在の値は 29 です
=====

<<< コンピュータの手は >>> 1

=====
現在の値は 30 です
=====

**** おめでとう あなたの勝ち ****
```

(例2) 人間が後攻でコンピュータが勝つ場合

```
*****
これから Not100 ゲームを始めます

【ルール】
・1～4の数字を交互に指定します
・30になった方が負けです
*****

1:先攻 2:後攻 どちらにしますか? 2

◆コンピュータが先攻です◆

----- NOT100 START -----

<<< コンピュータの手は >>> 4

=====
現在の値は 4 です
=====

あなたの手はいくつ(1～4)-->2

=====
現在の値は 6 です
=====

(途中略)

=====
現在の値は 29 です
=====

あなたの手はいくつ(1～4)-->1

=====
現在の値は 30 です
=====

残念! あなたの負けです
```

勝敗のメッセージは適当に変えること

【勝ち方のヒント】 4, 9, 14, 19, 24...を取れば必ず勝てる (5の倍数-1)
できる人は「コンピュータの手」を乱数ではなく「最強」にしてみてください

■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_Not100.java)
- ②下記のテキストファイル (xxP21xxx_kadai12_console.txt)

課題 12 の結果

これからNot100ゲームを始めます

【ルール】

- ・ 1～4の数字を交互に指定します
- ・ 30になった方が負けです

1:先攻 2:後攻 どちらにしますか?1

◆あなたが先攻です◆

(以下略)

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