

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)↓
↓
12↓
□さていくつ? -->15↓
□□もっと小さいですよ↓
↓
□さていくつ? -->12↓
↓
*** 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 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)↓
↓
279↓
□さていくつ? -->100↓
□□もっと大きいですよ↓
↓
□さていくつ? -->500↓
□□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? -->200↓
□□もっと大きいですよ↓
↓
□さていくつ? -->250↓
□□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? -->275↓
□□もっと大きいですよ↓
↓
□さていくつ? -->279↓
↓
*** 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↓
↓
```

(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)↓
↓
92↓
□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? -->95↓
□□もっと小さいですよ↓
↓
□さていくつ? -->90↓
□□もっと大きいですよ↓
↓
□さていくつ? -->92↓
↓
*** 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。↓
↓
```

■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 *****
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?-->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