

演習問題 3

Acchimuite
<u>hoi():void</u> <u>getPlayerNumber():int</u> <u>printIntroduction():void</u> <u>getResult(player:int, computer:int):boolean</u> <u>getMessage(number:int):String</u>

API 仕様 Acchimuite	
hoi	あっちむいてホイで遊びます。
getPlayerNumber	キーボードからプレイヤーの手(番号0~3)を入力させます。 その番号を返却値とします。
printIntroduction	下記の文字列を出力します。 「0: ↑ 1: → 2: ↓ 3: ← ?」
getResult	勝敗結果を返却します。プレイヤーの勝ちの場合は true を、負けの場合は false を返却します。計算機とプレイヤーが同じ手の場合はプレイヤーの勝ちです。
getMessage	引数の番号から矢印(文字列)に変換します。番号と矢印の対応は「0: ↑ 1: → 2: ↓ 3: ←」です。

プログラム A13_3

```
public class A13_3{
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Acchimuite.getMessage(3));
        System.out.println(Acchimuite.getResult(1, 1));
    }
}
```

プログラム A13_4

```
public class A13_4{
    public static void main(String[] args) {
        Acchimuite.hoi();
    }
}
```

②実行結果

A13_3の実行結果

```
> java A13_3
←
true
```

A13_4の実行結果

```
> java A13_4
0: ↑ 1: → 2: ↓ 3: ← ? 3
You Win!!
You: ← vs ← :Com

> java A13_4
0: ↑ 1: → 2: ↓ 3: ← ? 3
You Lose!!
You: ← vs ↓ :Com
```