

演習問題 2

Omikuji
<pre>consult(name:String):void getMessage(number:int):String printRandomMessage():void printWelcomeMessage(name:String):void</pre>

API 仕様 Omikuji	
consult	引数で名前を与えると運勢を占います。
getMessage	引数の番号に対応した運勢を文字列で返却します。 0: 大吉 4: 末吉 1: 中吉 5: 凶 2: 小吉 6: 大凶 3: 吉
printRandomMessage	乱数を使用して、運勢を出力します。 例: 「大吉です。」
printWelcomeMessage	あいさつを出力します。ただし、引数が名前です。 例: 「小濱さんの今日の運勢は」

プログラム A13_1

```
public class A13_1 {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Omikuji.getMessage(3));
    }
}
```

プログラム A13_2

```
public class A13_2 {
    public static void main(String[] args) {
        Omikuji.consult("小濱");
    }
}
```

②実行結果

A13_1 の実行結果

```
> java A13_1
吉
```

A13_2 の実行結果

```
> java A13_2
小濱さんの今日の運勢は吉です。
```