

学籍番号:

氏名:

Kazuate

```
getResultMessage(player:int, computer:int):String  
play():void
```

API仕様 Kazuate ③

play

(playの振る舞いの続き)
(4) 乱数(RandomNumber)クラスを利用して、計算機の値(0,1,2)を生成し、変数computerに代入します。
(5) 「計算機:」と計算機の値を出力(表示)します。
(6) getResultMessageを利用して、結果を出力(表示)します。

※ RandomNumberクラスを利用するために以下の記述が必要です。

```
import jp.tdu.util.RandomNumber;
```

実行結果

```
>java A11_2
```

```
0以上、2以下を入力してください: 3
```

Enter

```
入力された値が間違っています
```

```
>java A11_2
```

```
0以上、2以下を入力してください: 1
```

Enter

```
計算機:2
```

```
入力値が小さいです
```

```
>java A11_2
```

```
0以上、2以下を入力してください: 2
```

Enter

```
計算機:2
```

```
正解です
```