

学籍番号:

氏名:

Kazuate

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

API仕様 Kazuate ②

play

(1) 入力を促すメッセージ「0以上、2以下を入力してください:」を出力(表示)します。
(2) キーボードから値を入力し、変数playerに代入します。
(3) playerの値が、0未満または2より大きい場合は、「入力された値が間違っています」を出力(表示)します。そして、処理を呼び出し元に戻します。

(ヒント: 返却値の無い「return;」で処理を呼び出し元に戻します。)

※ KeyboardReader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.KeyboardReader;
```

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

```
>java A11_2
```

```
0以上、2以下を入力してください: 2
```

Enter