

学籍番号:

氏名:

## 記入例

DiceGame
cup:Cup = new Cup() playerHand:int
DiceGame(dice0:Dice, dice1:Dice) play():void bet():void judge():void

API仕様 DiceGame	
DiceGame	サイコロを二つ引数にするコンストラクタです。
play	カップ(Cupオブジェクト)を振ります。
bet	Player (ゲームをする人) にキーボードから入力を求めます。  (1) 入力を促すメッセージ 「丁(偶数)は0、半(奇数)は1を入力してください:」 を表示します。  (2) キーボードから入力した数値を <code>playerHand</code> に代入します。
judge	勝敗を出力します。  (1) 2つのサイコロの目と、合計を表示します。  (2) 合計を2で割った余りを <code>result</code> に代入します。  ※ <code>result</code> の値は、偶数の場合に0、奇数の場合に1となります。  (3) <code>playerHand</code> と <code>result</code> が一致した場合、「プレイヤーの勝ち」 それ以外は「コンピュータの勝ち」を表示します。