

1.2

オブジェクト指向入門

```
public class Dice {
    int max; // サイコロの目の数の上限値
    public Dice(int m){
        max = m;
    }
    // 対戦
    public void match(){
        int man = randomNumber(); // 人のサイコロの目
        int com = randomNumber(); // コンピュータのサイコロの目
        disp(man, com); // 勝敗を表示
    }
    // 結果表示
    public void disp(int man, int com){
        System.out.println("あなた:"+man+"-- コンピュータ:"+com+" ");
        if(man>com){
            System.out.println("あなたの勝ち");
        }else if(man==com){
            System.out.println("引き分け");
        }else{
            System.out.println("コンピュータの勝ち");
        }
    }
    // 整数乱数を返す
    public int randomNumber(){
        int n = (int)(Math.random()*max) + 1;
        return n;
    }
}
```

```
public class PlayDice {
    public static void main(String[] args) {
        Dice d = new Dice(6); // オブジェクト作成
        d.match();           // ゲーム実行
    }
}
```