

2-3. 또 다른 Data 획득 수단

창의적소프트웨어프로그래밍
2022년도 여름학기
Racin

오늘도 마지막은 실습

- 앞에서 살펴 본 **함수**, **index** 개념을 바로 활용해 보려 해요.
- 그에 더해서, Data를 가져올 수 있는 또 다른 방법을 하나 소개할 예정이에요.
 - '랜덤' 값

이번 시간에는

- **몸풀기 목표:** 숫자 맞추기 게임
 - 사용자가 맞추어야 할 int 값은 '랜덤하게' 정할 거예요
 - 몸풀기니까, 기회는 한 번이에요
 - 이걸 강사와 함께 진행해 볼게요
- **최종 목표:** [1, 45] 범위 내의 서로 겹치지 않는 임의의 수 여섯 개를 골라 출력하는 함수 PrintThatNumbers() 정의하기
 - 정의 먼저 하고, 테스트용 프로그램은 그 함수를 3번 호출하도록 간단하게 구성해요
 - 이걸 일단 각자 먼저 해 보고, 좀 지난 뒤에 강사와 함께 진행해 볼게요

숫자 맞추기 게임

- 일단 몸풀기 목표에 도전해 봅시다.
 - 미리 $[1, 10)$ 범위 내의 int 값 하나를 정해 둘 거예요
 - int 값을 하나를 입력받을 예정이에요
 - 위의 두 값이 동일한지 여부에 따라 서로 다른 결과 메시지를 출력해요

최종 목표 돌입

- 그러면 지금부터 오늘 수업의 최종 목표에 도전해 보도록 합시다.
 - 제목은 '[1, 45] 범위 내의 서로 겹치지 않는 임의의 수 여섯 개를 골라 출력하는 함수 PrintThatNumbers() 정의하기'예요

최종 목표 돌입

- 그러면 지금부터 오늘 수업의 최종 목표에 도전해 보도록 합시다.
 - 제목은 '[1, 45] 범위 내의 서로 겹치지 않는 임의의 수 여섯 개를 골라 출력하는 함수 PrintThatNumbers() 정의하기'예요
- 아마 목표에 대한 추가 설명이 필요하지는 않을 것 같아요.
 - '겹치지 않는'이 한글 다섯 글자로 적혀 있지만, 이걸 **수식** 하나로 구성하기는 쉽지 않을 거예요
 - 원한다면 여러 **문장**으로 나누어 구성해도 돼요
 - 완성한 친구들은 NPC에게 검사를 요청해 주세요
 - NPC가 ㅇㅋ 하면 '오늘의 제출 페이지'에 느낀 점을 적어 주세요 (일단 오늘 것 까지는 배점이나 제출 기한은 없어요)
 - 다 적은 친구들은 집에 가도 좋아요