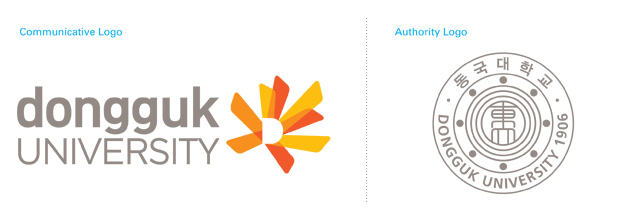
**Report**

**프로그래밍언어(SCSC)**



|  |
| --- |
| **Report번호 :** **O번** |
| **강좌 번호 :**   **SCSC2004-01** |
| **담 당 : 박 성 철 교수님** |
| **학 과 : 경제학과** |
| **학 번 : 2012112850** |
| **성 명 : 김 치 현** |
| **제 출 일 : 2016년 5 월 22 일** |



**<문제 1>**

**1. 실습 과제**

|  |
| --- |
| /\*  작성자: 김치현  내  용: StringTokenizer 클래스  파  일: Q1.java  \*/  **import** java.util.\*;  **public** **class** Q1 {  **public** **static** **void** main(String[] args) {  // **TODO** Auto-generated method stub  Scanner scanner = **new** Scanner(System.***in***);  **while**(**true**)  {  String string = scanner.nextLine();  **int** n;    **if** ( string.equals("exit"))  {  System.***out***.println("종료합니다...");  **break**;  }  **else**  {  StringTokenizer st = **new** StringTokenizer(string, " ");  n = st.countTokens();  System.***out***.println("어절 개수는 "+n);  **continue**;  }  }  }  } |

**2. 캡쳐 화면**

|  |
| --- |
|  |

**3. 결과 부연 설명**

|  |
| --- |
| 어절을 분리 해줍니다. |

**<문제 2>**

**1. 실습 과제**

|  |
| --- |
| /\*  작성자: 김치현  내  용: 수의 합 출력  파  일: Q2.java  \*/  **import** java.util.\*;  **public** **class** Q2 {  **public** **static** **void** main(String[] args) {  Scanner scanner = **new** Scanner(System.***in***);  String token, token2, string;  **int** count, count2, sum=0;    string = scanner.nextLine(); //문장 입력 받기  StringTokenizer st = **new** StringTokenizer(string, "+"); //입력 받은 문장을 +로 분리  count = st.countTokens(); //+로 분리한 토큰 수 계산    **for**(**int** i=0; i<count; i++ ){  token = st.nextToken(); //하나의 토큰 불러오기  StringTokenizer st2 = **new** StringTokenizer(token, " "); //불러온 하나의 토큰을 공백을 기준으로 분리하기  count2 = st2.countTokens(); //공백으로 분리한 토큰 수 계산  **for**(**int** j=0; j<count2; j++){  token2 = st2.nextToken(); //공백으로 분리된 토큰을 하나씩 불러오기  sum += Integer.*parseInt*(token2); //정수를 합에 저장하기  }  }    System.***out***.println("합은 "+sum);  }  } |

**2. 캡쳐 화면**

|  |
| --- |
|  |

**3. 결과 부연 설명**

|  |
| --- |
| 이중 for문을 이용해 처음 for 문에서 +를 통해 전체 문장의 토큰을 분리하고 두번째 for문에서 각 토큰별로 공백을 이용해서 또 한번 토큰을 분리한 후 이를 int로 바꿔서 sum에 저장합니다. |

**<문제 3>**

**1. 실습 과제**

|  |
| --- |
| /\*  작성자: 김치현  내  용: 가위바위보 프로그램  파  일: Q3.java  \*/  **import** java.util.\*;  **class** game{  **static** **int** *user*, *com*; //유저 ,컴퓨터    **static** **void** Gawi(){  **if**(*com* == 1){  System.***out***.println("사용자 가위 : 컴퓨터 가위");  System.***out***.println("비겼습니다.");  }    **else** **if**(*com* == 2){  System.***out***.println("사용자 가위 : 컴퓨터 바위");  System.***out***.println("졌습니다.");  }    **else** **if** (*com* == 3){  System.***out***.println("사용자 가위 : 컴퓨터 보");  System.***out***.println("이겼습니다.");  }  }    **static** **void** Bawi(){  **if**(*com* == 1){  System.***out***.println("사용자 바위 : 컴퓨터 가위");  System.***out***.println("이겼습니다.");  }    **else** **if**(*com* == 2){  System.***out***.println("사용자 바위 : 컴퓨터 바위");  System.***out***.println("비겼습니다.");  }    **else** **if** (*com* == 3){  System.***out***.println("사용자 바위 : 컴퓨터 보");  System.***out***.println("졌습니다.");  }  }    **static** **void** Bo(){  **if**(*com* == 1){  System.***out***.println("사용자 보 : 컴퓨터 가위");  System.***out***.println("졌습니다.");  }    **else** **if**(*com* == 2){  System.***out***.println("사용자 보 : 컴퓨터 바위");  System.***out***.println("이겼습니다.");  }    **else** **if** (*com* == 3){  System.***out***.println("사용자 보 : 컴퓨터 보");  System.***out***.println("비겼습니다.");  }  }    }  **public** **class** Q3 {  **public** **static** **void** main(String[] args) {  Scanner scanner = **new** Scanner(System.***in***);  **while**(**true**){  game.*com* = (**int**) Math.*round*(Math.*random*() \* 2 + 1); // 컴퓨터의 가위 바위 보 생성    System.***out***.print("가위(1), 바위(2), 보(3), 끝내기(4)>>");  game.*user* = scanner.nextInt(); // 유저의 가위 바위 보 입력    **if**(game.*user* == 1){  game.*Gawi*();  **continue**;  }  **else** **if**(game.*user* == 2){  game.*Bawi*();  **continue**;  }  **else** **if**(game.*user* == 3){  game.*Bo*();  **continue**;  }  **else** **if**(game.*user* == 4){  **break**;  }  }  }  } |

**2. 캡쳐 화면**

|  |
| --- |
|  |

**3. 결과 부연 설명**

|  |
| --- |
| 가위바위보 프로그램입니다. |

**<문제 4>**

**1. 실습 과제**

|  |
| --- |
| /\*  작성자: 김치현  내  용: 반지름 비교 프로그램  파  일: CircleManager.Java  \*/  **import** java.util.\*;  **class** Circle{  **private** **int** x, y, radius;  **public** Circle(**int** x, **int** y, **int** radius){  //멤버 변수 초기화  **this**.x = x;  **this**.y = y;  **this**.radius = radius;  }  **public** String toString(){ //Circle 객체를 문자열로 리턴  **return** "("+x+", "+y+") 반지름"+radius;  }  // 두 Circle 객체가 같은지 비교  **public** **boolean** equals(Circle c){  **if**(radius == c.radius) **return** **true**;  **else** **return** **false**;  }  }  **public** **class** CircleManager {  **public** **static** **void** main(String[] args){  Circle a = **new** Circle(1, 2, 10);  Circle b = **new** Circle(5, 6, 10);  System.***out***.println("원 1:" + a);  System.***out***.println("원 2:" + b);    **if**(a.equals(b)) System.***out***.println("같은 원입니다");  **else** System.***out***.println("다른 원입니다.");  }  } |

**2. 캡쳐 화면**

|  |
| --- |
|  |

**3. 결과 부연 설명**

|  |
| --- |
| 반지름을 비교해서 같음의 유무를 판단합니다. |

**4. 소감**

|  |
| --- |
| StringTokenizer, String 클래스에 대해 배울 수 있었습니다. ^^ |