

조건문과 반복문 종합 문제

▶ 문제 안내

기능 제공 클래스 : `com.kh.practice.comp.func.CompExample`

기능 실행 클래스 : `com.kh.practice.comp.run.Run`

한 실습 기능 클래스에 여러 메소드를 넣어 실습 진행

▶ 실습문제1

메소드 명 : `public void practice1(){}`

정수를 입력 받아 양수일 때만 1부터 입력 받은 수까지 홀수/짝수를 나눠서
홀수면 '박', 짝수면 '수'를 출력하도록 하세요.

단, 입력 받은 수가 양수가 아니면 "양수가 아닙니다"를 출력하세요.

ex.

정수 : 5
박수박수박

정수 : 10
박수박수박수박수박수

정수 : 0
양수가 아닙니다.

▶ 실습문제2

메소드 명 : `public void practice2(){}`

위 문제와 모든 것이 동일하나, 1 미만의 숫자가 입력됐다면

"양수가 아닙니다."가 출력되면서 다시 사용자가 값을 입력하도록 하세요.

ex.

정수 : 4

박수박수

정수 : 0

양수가 아닙니다.

정수 : -3

양수가 아닙니다.

정수 : 6

박수박수박수

▶ 실습문제3

메소드 명 : `public void practice3(){}`

사용자로부터 문자열을 입력 받고 문자열에서 검색될 문자를 입력 받아 해당 문자열에 그 문자가 몇 개 있는지 개수를 출력하세요.

ex.

문자열 : banana

문자 : a

banana 안에 포함된 a 개수 : 3

▶ 실습문제4

메소드 명 : `public void practice4(){}`

위 문제와 모든 것이 동일하고, "더 하시겠습니까?"라고 추가로 물어보도록 하세요.

이 때, N이나 n이 나오면 프로그램을 끝내고 Y나 y면 계속 진행하도록 하되 Y, y, N, n이 아닌 다른 문자를 입력했을 경우 "잘못된 대답입니다. 다시 입력해주세요."를 출력하고 더 하겠냐는 물음을 반복하세요.

ex.

문자열 : `application`

문자 : `a`

포함된 개수 : 2

더 하시겠습니까? (y/n) : `y`

문자열 : `business`

문자 : `s`

포함된 개수 : 3

더 하시겠습니까? (y/n) : `k`

잘못된 대답입니다. 다시 입력해주세요.

더 하시겠습니까? (y/n) : `Y`

문자열 : `ant`

문자 : `b`

포함된 개수 : 0

더 하시겠습니까? (y/n) : `N`

▶ 실습문제5

기능 제공 클래스 : `com.kh.practice.comp.func.UpAndDown`

기능 실행 클래스 : `com.kh.practice.comp.run.Run`

한 실습 기능 클래스에 하나의 메소드를 넣어 실습 진행

▶ 실습문제5

메소드 명 : public void upDown(){}

1부터 100 사이의 정수 중 임의의 난수가 정해지고 사용자는 정해진 난수를 맞추는데
몇 번 만에 맞췄는지 출력하세요.

ex.

90

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 0

1~100 사이의 숫자를 입력해주세요.

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 101

1~100 사이의 숫자를 입력해주세요.

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 50

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 75

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 83

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 93

DOWN !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 89

UP !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 92

DOWN !

1~100 사이의 임의의 난수를 맞춰보세요 : 90

정답입니다 !!

7회만에 맞추셨습니다.

▶ 실습문제6

기능 제공 클래스 : `com.kh.practice.comp.func.RockPaperScissors`

기능 실행 클래스 : `com.kh.practice.comp.run.Run`

한 실습 기능 클래스에 하나의 메소드를 넣어 실습 진행

▶ 실습문제6

메소드 명 : `public void rps(){}`

사용자의 이름을 입력하고 컴퓨터와 가위바위보를 하세요. 컴퓨터가 가위인지 보인지 주먹인지는 랜덤한 수를 통해서 결정하도록 하고, 사용자에게는 직접 가위바위보를 받으세요.

사용자가 "exit"를 입력하기 전까지 가위바위보를 계속 진행하고 "exit"가 들어가면 반복을 멈추고 몇 번의 승부에서 몇 번 이기고 몇 번 비기고 몇 번 졌는지 출력하세요.

[다음 장 출력 예시 참고]

▶ 실습문제6

당신의 이름을 입력해주세요 : 박신우

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 가위

박신우 : 가위

비겼습니다.

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 바위

박신우 : 가위

졌습니다 ππ

가위바위보 : 보

컴퓨터 : 보

박신우 : 보

비겼습니다.

가위바위보 : 바위

컴퓨터 : 바위

박신우 : 바위

비겼습니다.

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 바위

박신우 : 가위

졌습니다 ππ

가위바위보 : 보

컴퓨터 : 바위

박신우 : 보

이겼습니다 !

가위바위보 : 보

컴퓨터 : 바위

박신우 : 보

이겼습니다 !

가위바위보 : 안ㅇㄹ

잘못 입력하셨습니다.

가위바위보 : 가위

컴퓨터 : 가위

박신우 : 가위

비겼습니다.

가위바위보 : exit

8전 2승 4무 2패