

Quiz #1 시간표.html을 코딩하세요,

시간표

교시	월	화	수
1	딥러닝	테니스	수학 $x^2+y^2=1$
2	웹프로그래밍		
3	파일처리론	이산수학	
4	점심 및 휴식시간입니다!		
5	영어	롤	AI

- `<mark>` 글자 위 노란 형광펜 효과 `</mark>`
- `^{` 위첨자`}`, `_{` 아래첨자`}`
- 전체 구조는 똑같이 하되, 과목명은 자유롭게
- style속성 말고 style태그 사용 (핑크 행 id로 구현, 파란 열은 class로 구현)

Quiz #2 iam.html을 완성하세요,

```
<!DOCTYPE html><html><head>
<meta charset="UTF-8"><title>학번 이름</title>
<style> h3 { color:brown;}
    fieldset {width: 400px; border: 1px solid orange;
        margin-bottom: 15px;}
    legend { color:darkgray; font-size:0.8em;}
    textarea { background:lightyellow;}
    button { padding:5px 20px; margin-right:10px; }
</style></head><body>
<form method="post" action="/foods/report">
<h3>자기 소개</h3>
<fieldset>
    <legend>성별과 나이를 입력하세요.</legend>
    성별: <input type="radio" name="gender" value="남" checked>남자
    <input type="radio" name="gender" value="여">여자<br>
    나이: <input type="number" name="age" required>
</fieldset>
<!-- 여기 fieldset 2개 코딩-->
<textarea name="comments" rows="4" cols="61" placeholder="Promote yourself"></textarea><p>
<button type="submit">작성완료</button> <button type="reset">새로작성</button>
</form>
</body></html>
```

자기 소개

성별과 나이를 입력하세요.

성별: ☒ 남자 ☐ 여자

나이:

관심있는 식문화를 선택하세요.(복수 가능)

☐ 소주에 삼겹살 ☐ 치맥 ☐ 마라탕 ☐ 딸기 케이크

나의 자신감은 어느 정도인가?

나는 무지 잘 생겼다. 1 5

나는 마음만 먹으면 A+ 이다. 1 5

수업 중 산만해 보여도 머리속에는 내용이 잘 정리되어 있다.

1 5

Promote yourself

작성완료

새로작성

Quiz #3 앞 문제 iam.html의 데이터를 받아서 다음과 같이 출력하세요. 만약 음식을 아무 것도 선택하지 않았다면 "좋아하는 음식은 딱히 없습니다."라고 출력 (글자색은 자유롭게)

iamAnswer.html

저는 21세 남학생입니다.

좋아하는 음식은 다음과 같습니다.

소주에 삼겹살

딸기 케이크

저의 자신감 수치(1~5)는 다음과 같습니다.

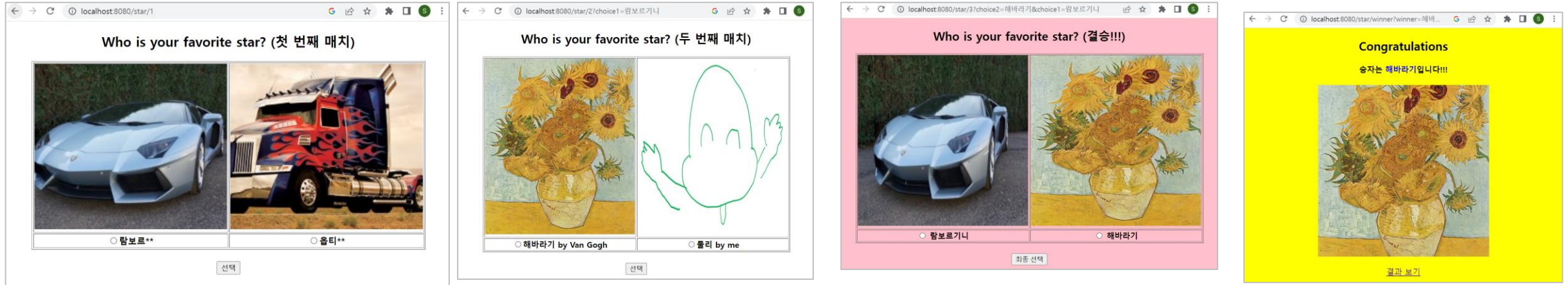
외모 자신감: 4

학점 자신감: 5

수업 자신감: 5

근면 성실 매우겸손 게다가 엄청 열공합니다 ㅎㅎㅎ

Quiz #4 [4강전] 화면과 컨트롤러 메소드를 작성하세요.



Quiz #5 [4강전] 우승 횟수를 기록하려고 합니다. 후보 4명이 정해졌으므로 sql창에서 insert까지 작업을 수행합니다. 컬럼은 후보번호, 이름, 우승 횟수입니다. 아래 sql문에서 오류 3가지를 찾아서 수정하세요.

```
drop if exists table star;  
create table star (  
    huno int not null primary key,  
    name varchar(20) not null,  
    fcount int not null,  
);
```

```
insert into table star values(1, '람보르기니',0);  
insert into table star values(2, '옵티머스',0);  
insert into table star values(3, '해바라기',0);  
insert into table star values(4, '둘리',0);
```

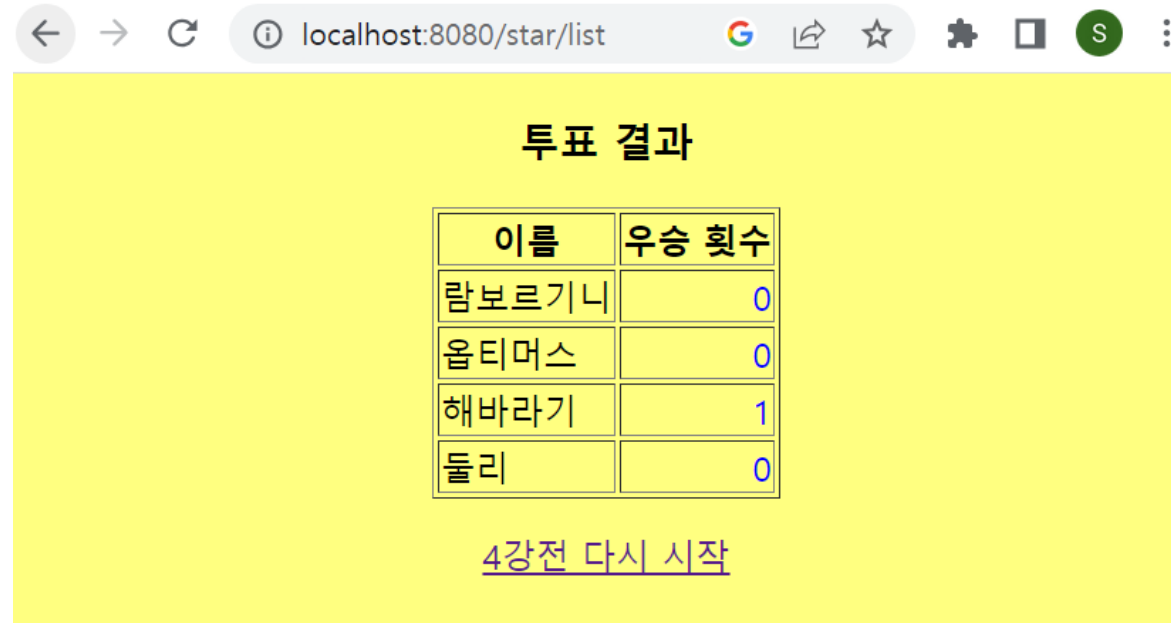
Quiz #6 [4강전] 이미 4 rows가 insert 되었습니다. 해바라기의 우승횟수를 1증가시키는 sql문을 작성하세요.

Quiz #7 [4강전] 모든 후보의 우승횟수를 초기화 (모두 0으로 변경) 하는 sql 문을 작성하세요.

Quiz #8 [4강전] star.java 를 작성하세요.

Quiz #9 [4강전] starRep.java 를 작성하세요.

Quiz #10 [4강전] starList.html을 작성하고, 이 화면을 리턴하는 5번째 컨트롤러 메소드도 작성하세요. 화면4(축하합니다 화면)에서 결과 보기 a 태그를 클릭하면 이 화면이 뜨도록 설정하세요.



Quiz #11 [4강전] 우승자의 fcount를 1증가시키는 추상메소드를 추가하고, 4번째 컨트롤러 메소드에서 추상메소드를 호출하세요.

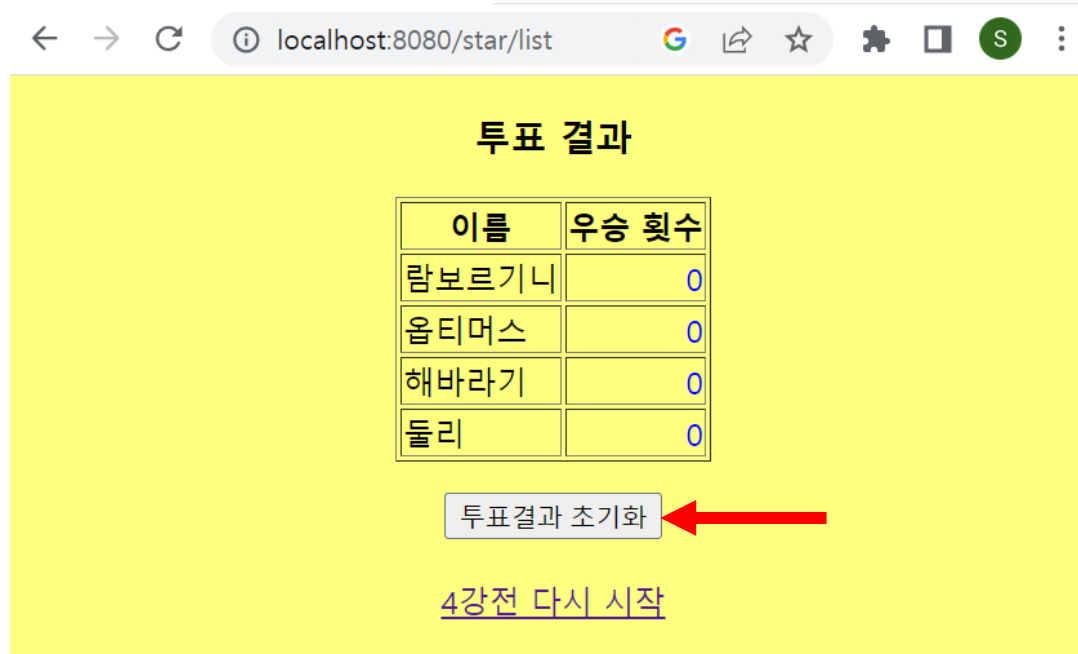
리포지토리 인터페이스 본문에 추상 메소드 추가

```
@Transactional
@Modifying
@Query("update star set fcount=fcount+1 where name=?1")
void increaseFcount(String name);
```

4번째 메소드에서 리포지토리 추상 메소드를 호출

```
@GetMapping("/star/congratulations")
public String starWinner(@RequestParam("win3") String win3, Model mo) {
    srep.increaseFcount(win3);
    mo.addAttribute("win3", win3);
    return "starCongratulations";
}
```

Quiz #12 [4강전] 투표 결과 초기화 버튼을 추가하고, 버튼 클릭하면
"/star/reset" 주소로 이동하세요.



Quiz #13 [4강전] 투표 결과 초기화하는 추상메소드를 추가하고, 6번째 컨트롤러 메소드를 추가하세요.

리파지토리 인터페이스 본문에 추상 메소드 추가

6번째 메소드에서 리파지토리 추상 메소드를 호출

```
@GetMapping("/star/reset")
public String starReset() {
    srep.starReset();
    return "redirect:/star/list";
}
```