

객체지향설계및프로그래밍 실습과제#1

- 기본 복습 과제 2종 세트 -

1. 동방예의지국 프로그램

웃어른을 공경하고 아랫사람을 존중하고 동갑내기와 친하게 지냅니다. 그 정도만 해도 Java로 작성한 프로그램치고는 꽤 예의 바른 편에 속하게 될 것입니다. 이번 과제에서는 사용자의 나이를 입력받은 다음 적절한 인사 메시지를 출력하는 프로그램을 만들어 봅시다.

필요한 것

- Java에서 키보드 입력을 받는 방법
- Java에서 새 메서드를 만들고 사용하는 방법

과제 수행 순서

- 이 과제에서는 총 **두 개의 메서드**를 만들어 봅니다.
 - `int GetAge()`: 프롬프트를 출력하고 사용자의 나이를 읽어 옵니다.
 - `void Insa(int age)`: 주어진 나이에 맞는 인사 메시지를 출력합니다.
- 다 만든 다음, `main()`에서 위의 두 메서드를 호출하여 나이를 입력받고 인사 메시지를 출력하도록 코드를 작성합니다.
- 테스트를 위해 해당 코드를 총 **세 번 실행할 수 있도록 반복문을 사용하여** 묶어 봅니다.

과제 수행 조건

- 이 과제는 조교와 함께 수행할 예정이며 위의 순서에 따라 원활히 실습을 마쳤다면 프로그램은 분명 완벽할 것입니다.

주의사항

- '과제 설명서'에는 기본적으로, 여러분이 이번 과제를 할 때 특히 필요한 것, 과제를 수행하는 순서(있다면), 과제 검사에 통과하기 위해 필요한 수행 조건, 기타 주의사항이 포함되어 있습니다. 과제를 손대기 전에 꼭 설명서의 내용을 잘 읽어 보고 모르는 부분을 조교에게 물어보세요.
- 과제 설명서에 특별히 적혀 있지 않다면, 과제 제출물은 '과제를 수행하며 느낀 점'이며 온라인강좌 과제 페이지에 직접 적어서 제출하면 됩니다.

2. 삼육구 게임을 혼자 하다가 정해진 숫자에서 틀리는 프로그램

이 과제는 원래 좀 더 어려운 프로그램을 만드는 것이었지만 난이도를 깎다 보니 이름이 몹시 길어진 슬픈 사연을 가지고 있습니다. 이번 과제에서는 '제목에 적힌 대로' 숫자 하나를 입력받은 다음 프로그램 혼자 삼육구 게임을 하다 해당 숫자에서 틀려버리는 프로그램을 만들어 봅시다.

필요한 것

- 이전에 만들었던 프로그램을 재사용하고 싶은 강렬한 소망
- 여러분이 작년에 배운 기본 프로그래밍 요소들

과제 수행 조건

- 여러분의 프로그램에는 두 개의 메서드가 있어야 합니다.
 - `int GetLastNumber()`: 프롬프트를 출력하고 마지막에 '틀려버릴' 숫자(1 ~ 99)를 읽어 옵니다.
 - `void Say(int currentNumber, int lastNumber)`
 - ◆ 현재 말해야 할 숫자와 마지막에 틀려버릴 숫자를 받은 다음
두 수가 같으면 '틀리고' 다르면 '맞는' 숫자 또는 박수 소리를 출력합니다.
 - ◆ 주의! 이 때 단순히 '14'라고 출력하지 않고 **우리말로 '십사'라고 출력**해야 합니다.
- 프로그램이 삼육구 게임에서 지면 **적절한 패배 메시지**를 출력하고 프로그램을 종료해야 합니다.
- 프로그램은 실행했을 때 정상적으로 맞는 말만 하다 정해진 숫자에서만 틀린 말을 해야 합니다.

주의사항

- '삼육구 게임'이 뭔지 모르는 학생은 조용히 주변 친구 또는 조교에게 게임 규칙을 물어보세요.
- '33'일 때 박수를 한 번 치는지, 두 번 치는지는 동네마다 다릅니다.
서로 싸우거나 파벌을 형성하지 말고 각자 자기 동네 규칙을 준수하세요.
(조교가 살던 90년대 서울시 용산구에서는 두 번 쳤습니다)
- 프로그램이 위의 조건에 맞게 잘 동작하면 조교에게 검사를 요청하세요.
검사가 성공적으로 끝나면 집에 갈 수 있습니다.
- 온라인강좌 과제 페이지에 과제를 수행하며 느낀 점을 적어 제출하는 것을 잊지 마세요!
(실제 프로그램 검사는 실습실에서 모두 이루어집니다)
제출 기한은 실습 당일 23:59:59까지입니다.