

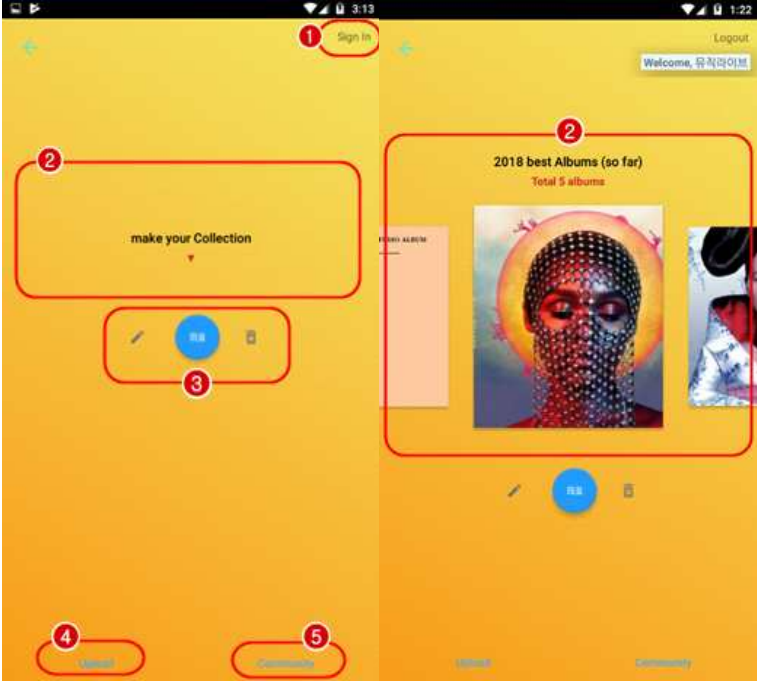
프로젝트 기술서 - 1

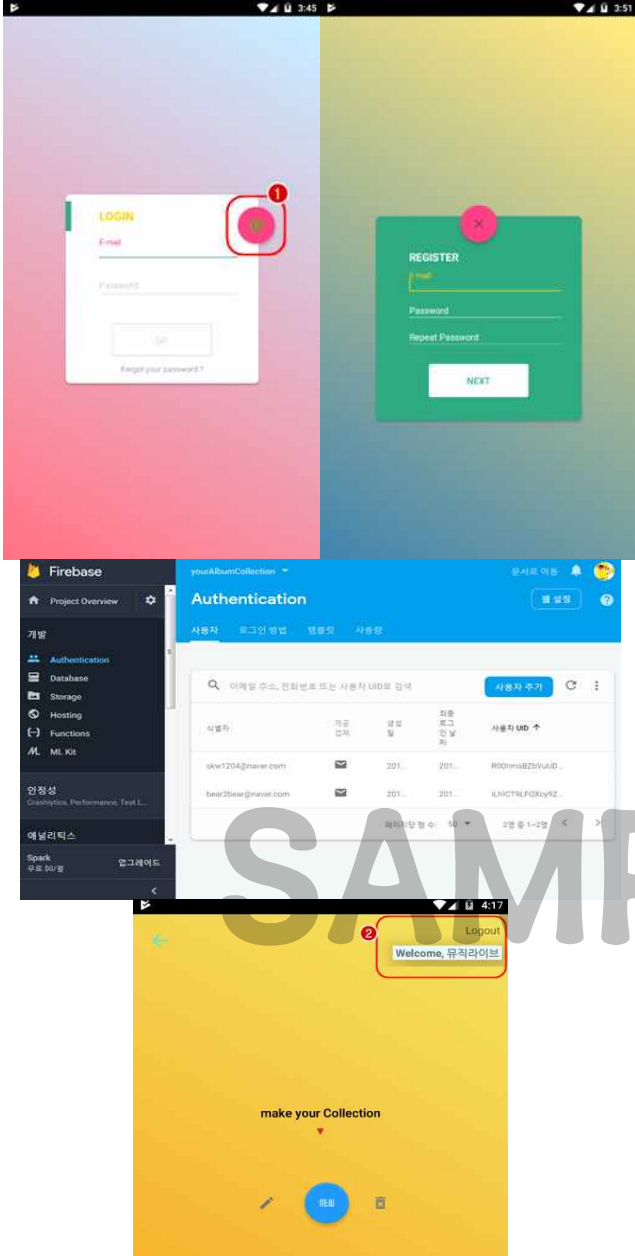
1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	Your Music Collection (YMC)	
개발기간	2018.05.02 ~ 2018.05.28	
개발인원	1인	
담당역할	UI 구성, 필요 기능 구현, 파일 입출력, 콘텐츠 연동작업, 서버 php, 데이터베이스 연동	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	JDK, Android Studio, SDK, SublimeText
	Language	Java , PHP
	DB	MySQL

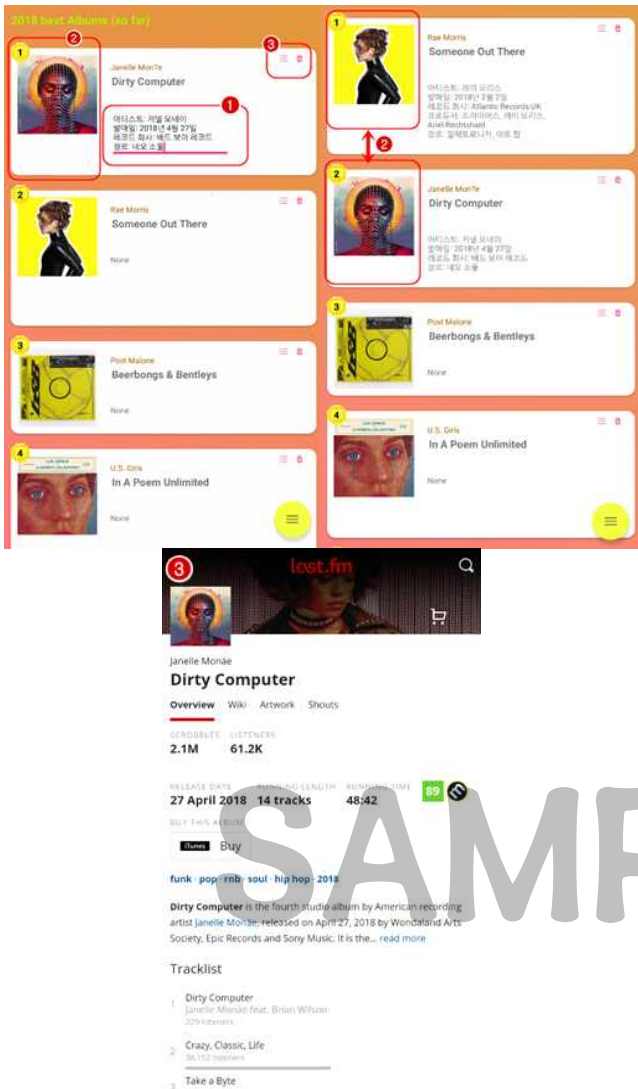
2) 프로젝트 소개

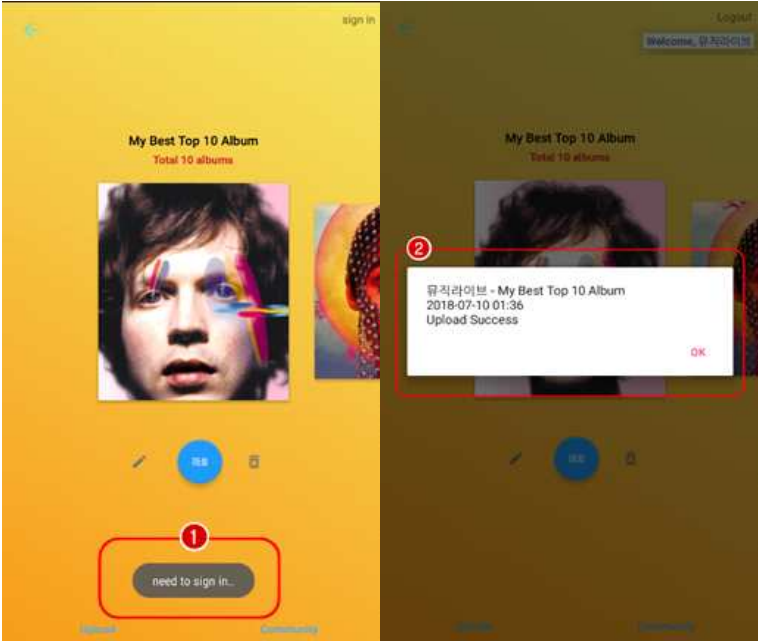
프로그램 설명
<p>Your Music Collection (YMC)는 사용자가 다양한 주제로 자신 만의 음반 리스트(예를 들어 자신 만의 최고의 락(Rock) 앨범들, 올해의 알앤비(R&B) 앨범)를 작성하고 앨범에 대한 코멘트, 태그 등을 작성, 이를 다른 사람들과 쉽게 공유할 수 있는 앱 입니다.</p>
PlayStore : https://play.google.com/store/apps/details?id=com.q1.your_music_collection
github : https://github.com/gogopandarr/YourMusicCollection

주요 화면	설명
	<p>▶ Main</p> <p>애플리케이션을 구동 하면 나오는 메인 화면입니다.</p> <p>① 로그인/회원가입 - 회원가입 및 로그인 작업을 수행하는 LoginActivity로 이동합니다.</p> <p>② 사용자가 작성한 앨범리스트를 보여주는 공간으로 discreteScrollView를 이용하여 RecyclerView를 Coverflow방식으로 구현하였습니다.</p> <p>③ 리스트를 수정, 생성, 삭제 버튼입니다. intent를 통해 MakeActivity로 화면전환합니다.</p> <p>④ 사용자가 작성한 앨범 리스트를 PHP를 통해 DB에 업로드 하여 게시판에 공유하는 기능으로써 로그인 시에만 사용 가능합니다.</p> <p>⑤ 사용자가 DB에 업로드한 앨범리스트들을 RecyclerView를 통해 보여주는 게시판 기능입니다.</p>

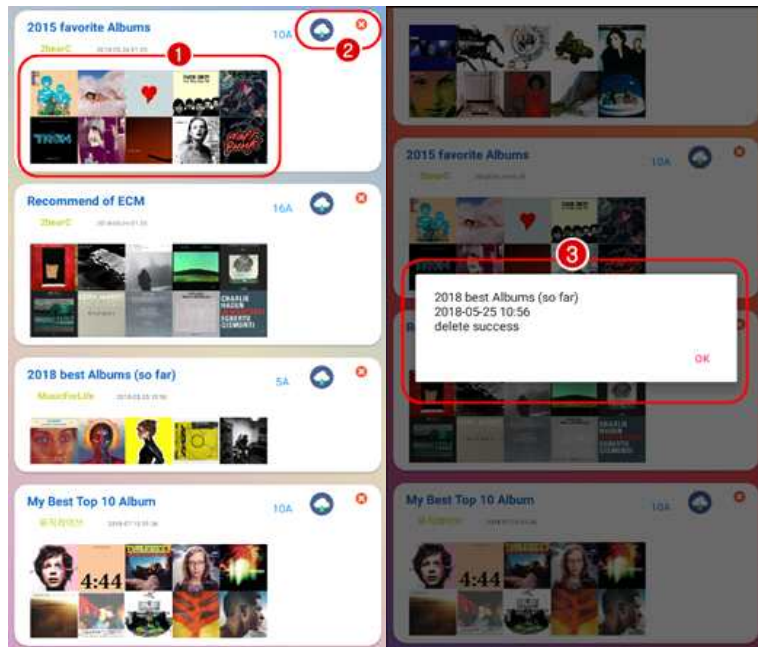
주요화면	설명
	<p>▶ Login</p> <p>로그인 화면입니다.</p> <p>① 회원가입 버튼으로써 RegisterActivity로 전환합니다. 회원가입은 firebase를 이용하여 간단히 이메일과 비밀번호만으로 회원가입을 가능하도록 하였습니다.</p> <p>◇ 로그인 시 tinyDB 라이브러리를 이용하여 로그인 정보를 휴대폰 내부 데이터베이스에 저장하여 사용자가 다음에 편하게 로그인 할 수 있도록 저장된 로그인 정보를 다음 앱 실행 시 자동로그인이 가능하도록 하였습니다.</p> <p>◇ 처음 가입 후 로그인 시, 닉네임 설정을 위해 TextInputDialog를 띄워서 사용자로부터 사용자 닉네임을 얻어오도록 합니다.</p> <p>② 로그인 후 사용자 정보를 표시합니다. 닉네임 변경을 원할 경우 사용자 정보 영역을 클릭할 시 다시 입력다이얼로그 창을 띄어 닉네임 재설정이 가능합니다.</p>

주요화면	설명
	<p>▶ Make Activity(1)</p> <p>앨범 추가 전 앨범리스트 작성 화면입니다.</p> <p>① Main 3번 영역의 new버튼을 클릭 시 앨범리스트 작성화면으로 전환합니다. 처음 작성 시 TextInputDialog를 띄어 사용자로부터 앨범리스트 제목을 입력받습니다.</p> <p>② SpeedDialView 디자인 라이브러리를 이용하여 FloatingActionButton을 구현하였으며, 리스트 저장 버튼과 앨범 검색 버튼으로 심플하게 구성하였습니다.</p>
주요화면	설명
	<p>▶ Search Activity</p> <p>앨범 검색 화면입니다.</p> <p>◇ HttpURLConnection을 이용해 찾고자 하는 앨범 명 혹은 아티스트를 검색하여 Last.fm서버와의 통신으로 Json 형식의 데이터를 받아오도록 합니다.</p> <p>◇ 받아온 Json데이터들은 Parser를 통해 앨범명, 아티스트, 커버사진, 앨범정보url로 분류하고, 이를 다시 GridLayout을 통해 사용자에게 보여줍니다.</p> <p>◇ 사용자가 원하는 앨범을 선택하면 그 앨범에 대한 앨범명, 아티스트, 커버사진, 앨범정보url를 Intent의 putExtra 메소드를 이용하여 Make Activity로 전달합니다.</p>

주요화면	설명
	<p>▶ Make Activity(2)</p> <p>앨범 추가 후 앨범리스트 작성화면입니다.</p> <p>◇ Search Activity에서 가져온 해당 앨범 데이터들을 RecyclerView를 통해 화면에 표시합니다.</p> <p>① comment 영역으로 해당 영역을 Long-Click를 하면 text switcher를 통해 Text Area를 Edit Text로 바꾸어 사용자가 원하는 정보 또는 의견, 감상 등을 적을 수 있도록 하였습니다.</p> <p>② ViewHolder 순서에 따라 Rank가 표시되도록 구현하였습니다. advancedrecyclerview 라이브러리를 이용하여 RecyclerView에 Drag &Drop기능을 추가하여 해당 ViewHolder의 순서를 변경할 수 있습니다.</p> <p>③ WebView를 통해 last.fm에서 해당 앨범에 대한 정보를 볼 수 있도록 하였습니다. VasSonic 외부 라이브러리를 이용하여 더 가볍고 빠르게 WebView를 이용할 수 있도록 하였습니다.</p>

주요화면	설명
 <pre> <?php header('Content-Type:txt/html; charset=utf-8'); \$UID= \$_POST['UID']; \$Name= \$_POST['Name']; \$title= \$_POST['Title']; \$MyJson= \$_POST['MyJson']; \$now= date("Y-m-d h:i"); echo "Name - "; echo "Title#"; echo "Snow#"; \$conn= mysqli_connect("localhost","root","root","googopanda"); mysqli_query(\$conn, "set names utf8"); \$sql= "insert into MyCollections(UID, Name, Title, MyJson, date) values('\$UID','\$Name','\$title','\$MyJson','\$now')"; \$result= mysqli_query(\$conn, \$sql); if(\$result){ echo "Upload Success"; }else{ echo "Upload Fail"; } mysqli_close(\$conn); </pre>	<p>▶ Upload</p> <p>사용자가 작성한 앨범리스트를 게시판에 올리는 화면입니다.</p> <p>① Upload는 로그인이 필요한 기능으로써 로그인하지 않고 Upload 버튼을 누르면 Toast 메시지를 띄어 사용자에게 알리도록 하였습니다.</p> <p>② 로그인 후에는 Volley 라이브러리를 이용하여 해당 앨범리스트 정보는 Json형태로 DB서버의 insert.php에 POST방식으로 전달하고 echo로 업로드 성공 메시지를 문구를 출력하도록 하였습니다.</p>

주요화면



```

loadDB.php
<?php
header('Content-Type:text/html; charset=utf-8');

$conn= mysqli_connect("localhost","root","gogopanda");
mysqli_query($conn,"set names utf8");

$sql="select * from MyCollections";
$result= mysqli_query($conn, $sql);

$row_num= mysqli_num_rows($result);

for($i=0; $i < $row_num; $i++){
    $row= mysqli_fetch_array($result, MYSQLI_ASSOC);
    echo "$row[UID]##$row[Name]##$row[Title]##$row[MyJson]##$row[date]";
}

mysqli_close($conn);

deleteDB.php
<?php
header('Content-Type:txt/html; charset=utf-8');

$date= $_POST['Date'];
$UID= $_POST['UID'];
$title= $_POST['Title'];

echo "$title\n";
echo "$date\n";

$conn= mysqli_connect("localhost","root","gogopanda");
mysqli_query($conn,"set names utf8");

$sql= "DELETE FROM MyCollections WHERE UID = '$UID' AND Title = '$title' AND date = '$date'";
$result= mysqli_query($conn, $sql);

if($result){
    echo "delete success";
}else{
    echo "delete fail";
}

mysqli_close($conn);
    
```

설명

▶ Community

사용자들이 Upload한 앨범리스트들을 보여주는 게시판 화면입니다.

① 서버의 load.php로 로드 및 echo로 출력된 문구를 @#로 나누어 Recycler Adapter notifyDataSetChanged() 메소드를 호출하여 게시판 형태로 출력시키도록 하였습니다. DB에 올라온 Json을 파싱하여 사용자들이 리스트 내 앨범cover를 간략히 볼 수 있도록 하였습니다.

② 사용자가 올린 앨범리스트를 자신의 휴대폰으로 다운로드할 수 있는 버튼과 삭제 버튼입니다. 다운로드의 경우 해당 Json정보를 다시 Intent를 이용하여 make Activity로 전달합니다. 여기서 사용자가 다시 수정 후 핸드폰에 저장할 수 있도록 하였습니다.

③ delete.php를 통해 DB내에 해당 앨범 리스트를 지우도록 하였습니다. 삭제 성공 시 echo를 통해 삭제 여부를 출력하였습니다.

프로젝트 기술서 - 2

1) 프로젝트 개요

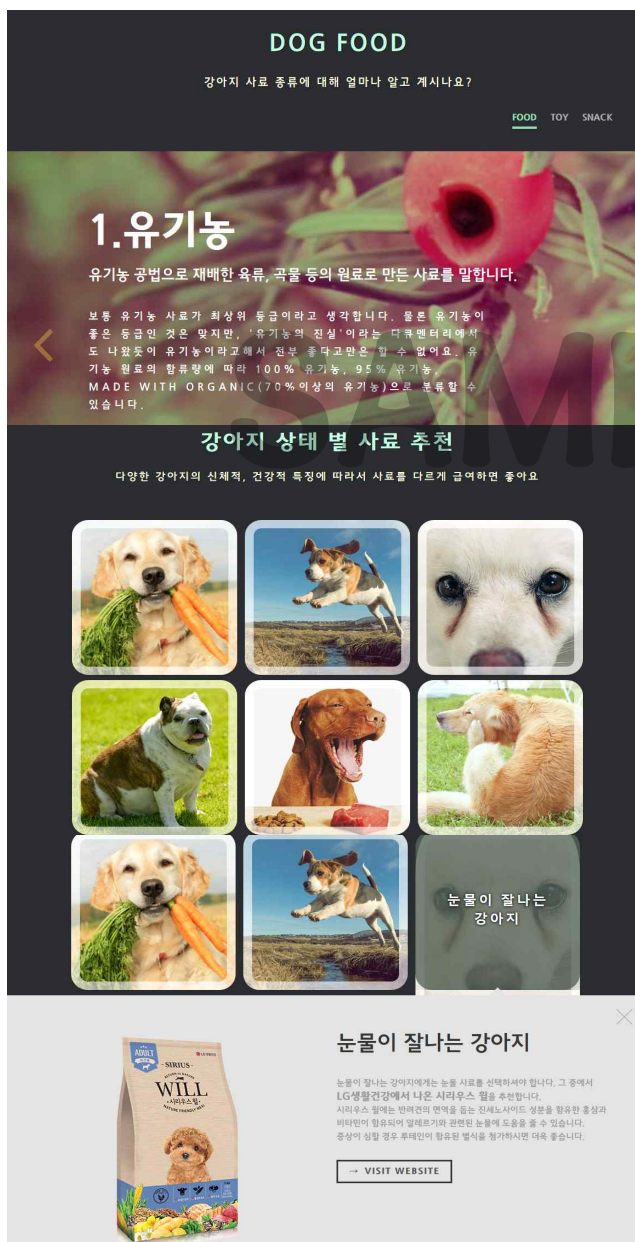
프로젝트 명	해피퍼피(Happy Puppy) 프로젝트	
개발기간	2018.06.05 ~ 2018.06.27	
개발인원	5인	
담당역할	강아지 용품(사료, 간식, 장난감)에 관련한 콘텐츠 및 UI 구성, 필요 기능 구현	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	Sublime Text3
	Language	HTML, CSS, Javascript

2) 프로젝트 소개

프로그램 설명
<p>수업에서 배운 HTML과 CSS, JavaScript를 활용하여, 강아지를 기르는 애견인들을 타겟으로 반려견에 대한 종합 정보 제공 사이트를 제작하기로 하였습니다. 강아지를 행복하게 기르기 위한 다양한 정보와 사용자의 접근성을 높이기 위해 반응형 디자인을 적용하였습니다.</p>
주소 : http://gogopanda.dothome.co.kr/dog_items/foods.html
github : https://github.com/gogopandarr/happypuffy/tree/gogopandarr-patch-1

주요화면

설명



[화면 설명]

강아지 사료에 대한 페이지입니다. 크게 '강아지 사료 종류에 대한 설명'과 '강아지 상태에 맞는 사료 추천' 부분으로 구성하였습니다.

[기술 설명]

◇ 강아지 사료 종류 설명 부분은 SlitSlider.js 외부 라이브러리를 이용하여 슬라이드로 구현하였습니다. 양쪽 끝의 버튼 또는 키보드 방향키를 이용하여 다음 슬라이드로 이동 가능합니다.

◇ 상태에 따른 사료 추천 부분은 GridExpanding.js 외부 라이브러리를 이용하여 grid방식으로 8개의 타일로 구성하였으며, 타일에 hover속성을 주어 강아지 상태에 대한 설명이 나오도록 하였습니다.

◇ 타일을 클릭 시, 확장 화면이 나오고 여기에 상태에 따른 추천 사료를 소개하고 <a>를 이용해 판매 페이지로 연결하는 버튼을 만들었습니다.

주요 화면



설명

[화면 설명]

강아지 장난감과 간식에 대한 페이지입니다.

[기술 설명]

◇ 강아지 장난감 부분 역시 SlitSlider.js 외부 라이브러리를 이용하여 슬라이드로 구현하였습니다. 슬라이드 할 때마다 애니메이션을 줌으로써 UI 심미성을 높이고 사용자가 해당 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 하였습니다.

◇ media 쿼리문을 사용해서 사용자의 어떤 환경에서도 콘텐츠를 즐길 수 있도록 적용하였습니다.

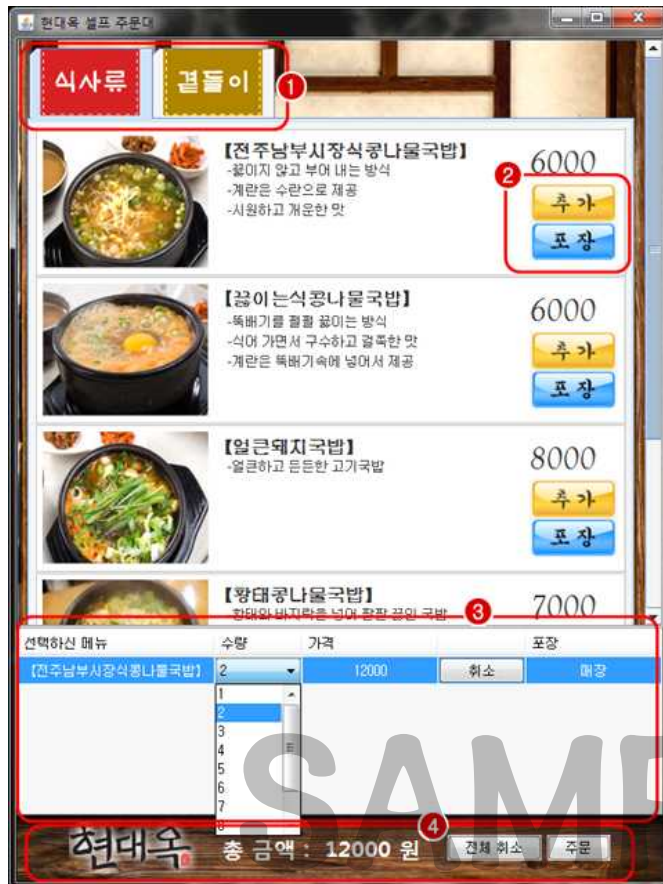
프로젝트 기술서 - 3

1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	현대옥 (셀프 주문 시스템)	
개발기간	1018.04.07. ~ 1018.04.21	
개발인원	1인	
담당역할	기획, 제작, 디버깅	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	eclipse
	Language	Java

2) 프로젝트 소개

프로그램 설명
콩나물국밥으로 유명한 '현대옥'에 키오스크 시스템을 도입해보면 어떨까하여 JAVA로 셀프 주문 프로그램을 기획했습니다. 고객의 편의성과 업주의 효율성을 높이기 위해 고객이 직접 주문을 할 수 있는 셀프 주문 창과 주방에서 주문 내역을 볼 수 있는 창, 그리고 주문완료를 고객에게 보여주는 창을 Java언어의 GUI와 이벤트 처리기법을 이용하여 제작하였습니다.
github : https://github.com/gogopandarr/hyundaiok



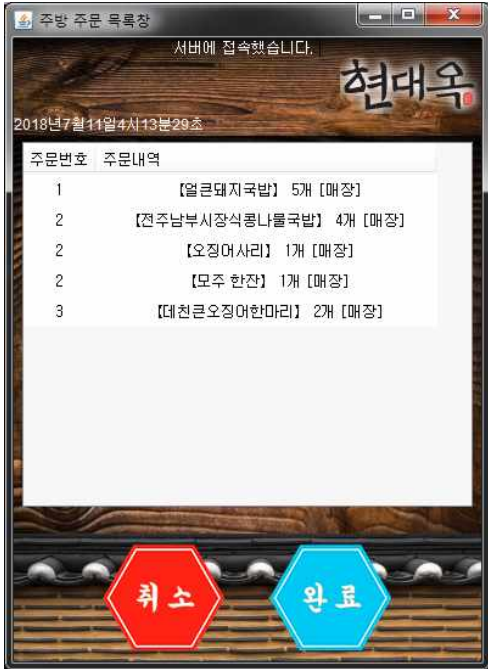

[셀프주문대 고객창]

① 셀프 주문대의 메뉴 표시를 위한 JTabbedPane 생성하고 main frame 상단에 배치하고 하단에는 주문 리스트 확인과 수정을 위한 EndPanel을 배치하였습니다.

② 주문 시, 포장손님과 매장손님의 구분을 위하여 List로 “추가” 버튼과 “포장” 버튼 두 개로 구성하였습니다.”Food 탭에서 ”포장”버튼을 눌렀을 때 포장이라고 표시 되도록 하였습니다.

③고객이 선택한 음식의 종류와 수량을 확인 또는 수정 위해 JTable 이용하였으며, ‘수량’에는 콤보 박스를 이용하여 수량을 결정하며, ‘취소’에는 음식이 추가될 때 Cell 내에 버튼이 활성화되어 쉽게 취소할 수 있도록 구현하였습니다.

④주문 리스트에 따른 총 가격 변화를 확인할 수 있는 JtextField와 주방으로 주문 리스트를 전송하기 위한 최종 주문 버튼을 배치하였습니다.

주요 화면	설명
 	<p>◇ TCP 통신을 통해 고객이 주문한 음식 리스트를 주방 주문목록창에 표시하고 “취소”와 “완료” 버튼을 구현하였습니다.</p> <p>◇ 주방 주문목록창 상단에는 TCP통신 접속 상황을 알 수 있도록 알람 창을 배치하였으며 현재 날짜와 시간을 실시간으로 알 수 있도록 하는 시계를 표시하기 위한 Thread와 TCP Client를 위한 Thread를 설계하였습니다.</p> <p>◇ Jtable을 이용하여 “주문번호”, “주문내역”, 포장여부를 쉽게 확인 할 수 있으며, 만약 고객이 음식을 취소하였을 때 단일 혹은 복수로 취소 버튼을 통하여 내역을 삭제 할 수 있습니다.</p> <p>◇ 음식을 준비가 끝난 경우 완료버튼을 누르면 해당 주문번호의 음식은 모두 리스트에서 사라지며, 고객이 알 수 있도록 “고객 확인 창”에 완료된 주문번호가 전송되도록 하는 메소드를 설계했습니다.</p>

프로젝트 기술서 - 4

1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	12 Clicks	
개발기간	2018.02.21 ~ 2018.02.23	
개발인원	1인	
담당역할	기획, 제작, 디버깅, 테스트, 배포 및 출시	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	Android Studio
	Language	Java

2) 프로젝트 소개

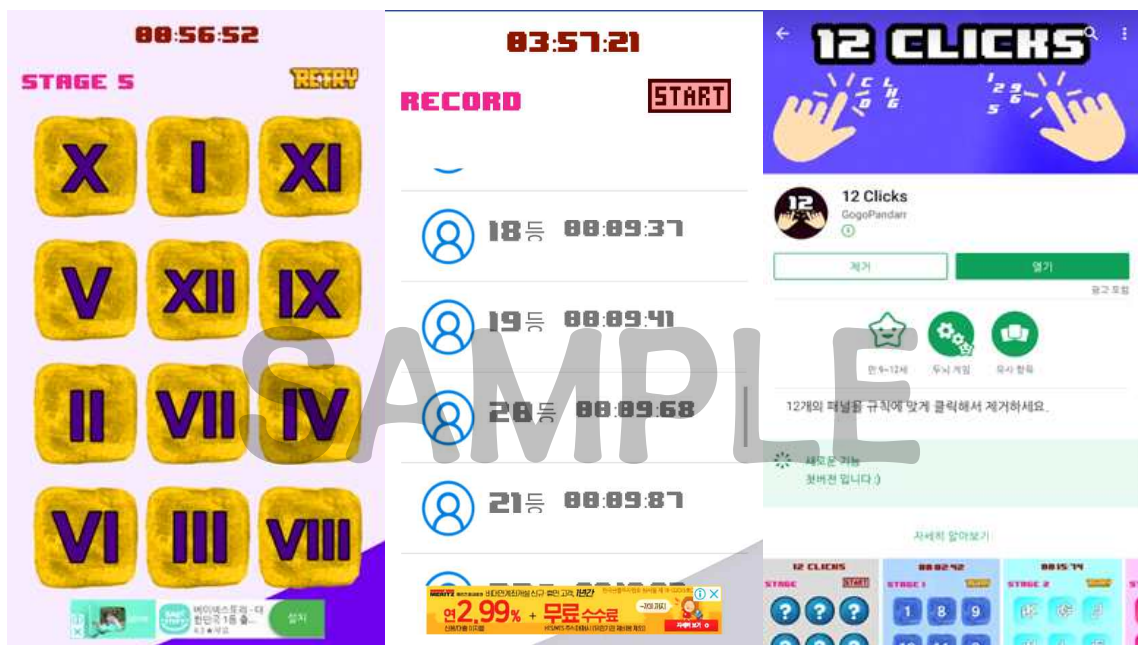
프로그램 설명
안드로이드 스튜디오로 제작한 저학력 아동들의 위한 학습 형 게임 애플리케이션입니다. 화면에 12개의 타일이 존재하며, 타일에는 스테이지마다 일정한 규칙을 가진 그림이 등장합니다. 이를 빠른 시간 내에 순서대로 타일을 제거하여 기록을 경신하는 게임입니다.
PlayStore : https://play.google.com/store/apps/details?id=com.q1.clickclick
github : https://github.com/gogopandarr/ClickClick

주요화면

설명

- ◇ 12개의 타일은 Random()를 이용하여 매번 다르게 나타나며, 난수 알고리즘을 통해 중복된 값이 나오지 않도록 하였습니다.
- ◇ 안드로이드의 countDownTimer메소드를 사용하여 시작버튼을 누르면 3초 카운트다운 실행 후 타일이 바뀌도록 하였습니다.
- ◇ Handler의 handleMessage() 메소드를 이용, Main Tread의 TextView에 밀리초단위로 경과시간을 나타내었습니다.

주요화면



설명

- ◇ 구글의 AdMob플러그인을 사용하여 MainActivity의 하단부에 Banner광고를 삽입하였습니다.
- ◇ FileOutputStream과 FileInputStream을 이용하여 스테이지 클리어에 걸린 시간을 휴대폰 내부저장소에 저장하고, 저장된 레코드 기록들을 불러와 ListView에 순위와 함께 보여주도록 하였습니다.

프로젝트 기술서 - 5

1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	도라드래곤(Spin Dragon)	
개발기간	2018.03.28 ~ 2018.04.17	
개발인원	1인	
담당역할	기획, 제작, 디버깅, 테스트, 배포 및 출시	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	Android Studio
	Language	Java

2) 프로젝트 소개

프로그램 설명
안드로이드 스튜디오로 제작된 게임 애플리케이션입니다. 게임에 사용된 이미지는 Dragon Flight의 이미지를 사용하였으며, 학습용으로 개발하였습니다. 화면 하단 방향키를 통해 드래곤을 조정하며 달려오는 적들을 드래곤이 360도로 돌면서 미사일을 쏘아 적들을 물리치는 게임입니다.
PlayStore : https://play.google.com/store/apps/details?id=com.q1.doradragon
github : https://github.com/gogopandarr/DoraDragon

주요화면 및 설명



▶ Main

게임시작 전 MainActivity입니다.

◇ MainActivity.xml에 있는 ImageView의 GameStart와 Exit를 onClick속성을 이용해 호출합니다. 또한, Intent 속성을 이용해 GameActivity로 전환합니다.

◇ 화면 전환 시 overridePendingTransition을 이용해 화면이 왼쪽에서 오른쪽으로 넘어오는 애니메이션 효과를 넣어줬습니다.

◇ MainActivity 시작시 배경음이 흘러나오는 부분은, MediaPlayer.create를 통하여 미디어 파일을 가지고 온 뒤 오버라이드 된 onResume 메소드 안에 MediaPlayer의 변수인 mp를 이용하여 mp.start()로 자동 재생기능을 구현합니다.

주요화면 및 설명



▶ Game Start(실행화면①)

MainActivity화면에서 GameStart버튼을 누르면 시작되는 화면입니다.

◇ GameView.class는 SurfaceView를 상속받아 구현합니다.

◇ GameView.class내에 GameThread를 이용하여 Bitmap객체를 이용하여 화면에 그려지는 이미지들을 그려줍니다. 또한 게임에 사용되는 작동음 부분은 SoundPool을 load하여 적용하고 진동 부분은 Vibrator 속성을 이용해줍니다.

주요화면 및 설명



▶ Game Start(실행화면②)

MainActivity화면에서 GameStart버튼을 누르면 시작되는 화면입니다.

- ◇ If문과 함수 값을 설정하여 캐릭터, 미사일, 적군의 이동반경과 회전속도를 구현했습니다.
- ◇ 적군들과 아이템의 표시는 Random함수를 이용하여 무작위로 생성됩니다. 또한 적군은 미사일과 충돌 시 Hp수치가 감소하도록 구현했습니다.
- ◇ 몬스터캐릭터의 사망시 handler를 이용해 GameoverActivity를 실행하도록 메시지를 보내 요청합니다. 또한 누적된 Score는 Bundle()속성을 이용하여 저장합니다.
- ① Score부분은 setValue메소드 안에서 post(new Runnable) 기능을 통해 점수가 쌓입니다.
- ② GameThread를 통해 Bitmap 생성과 함수를 이용하여 조이패드를 그려주고 캐릭터를 조작할 수 있도록 합니다.

주요화면 및 설명

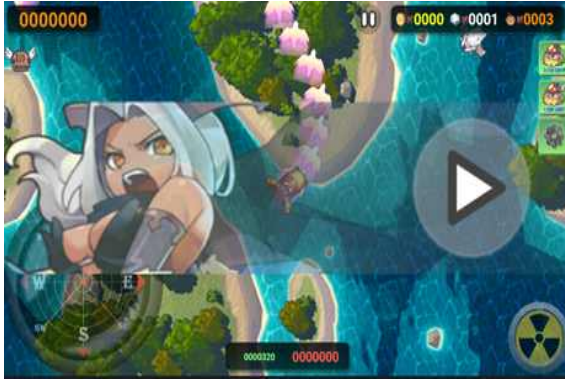


▶ Game Start(실행화면③ - Setting)

GameActivity에서 설정버튼을 누르면 나오는 화면입니다.

- ◇ 배경음과 효과음 진동은 Toggle버튼을 이용하여 CheckChangeListener를 달아줍니다. 달아준 리스너에 Switch/case문을 이용하여 On/Off기능을 구현했습니다.

주요화면 및 설명



▶ Game Start(실행화면④ - 일시정지, 게임종료)

GameActivity에서 일시정지 버튼과 게임종료 버튼을 클릭 시 나오는 화면입니다.

① clickPause()메소드를 이용해 게임을 일시정지 할 수 있도록 합니다.

② onBackPressed()메소드와 clickQuit()메소드를 이용해 게임 중 게임을 종료시키기를 원하는지 Dialog창을 띄어 보여줍니다.

◇ Handler의 handleMessage 메소드를 구현하여 GameView에 있는 stopGame속성을 호출합니다.

◇ Intent 속성을 이용하여 게임 종료를 원할 시 GameOverActivity로 화면을 전환합니다.

◇ Bundle 속성을 이용하여 현재 게임 중인 데이터를 일시적으로 저장합니다. 일시정지가 풀리는 경우 이전까지 실행 된 부분부터 게임을 다시 실행합니다.

주요화면 및 설명



▶ Game Over

GameOverActivity로 게임이 끝나면 나오는 화면입니다.

◇ Intent와 Bundle 속성을 이용하여 Score값과 Coin값을 불러 온 뒤 if문을 통하여 현재 최고 기록으로 저장 된 값과 비교하여 최고 기록을 갱신시킵니다.

◇ 스코어와 이미지, 음향효과의 데이터는 SharedPreferences를 이용하여 저장했습니다.

① 사진화면을 클릭하면 Intent를 이용하여 사진첩을 열 수 있도록 했습니다. ActivityForResult를 이용하여 Uri로 저장한 사진의 경로를 가져와 사진을 저장합니다.

프로젝트 기술서 - 6

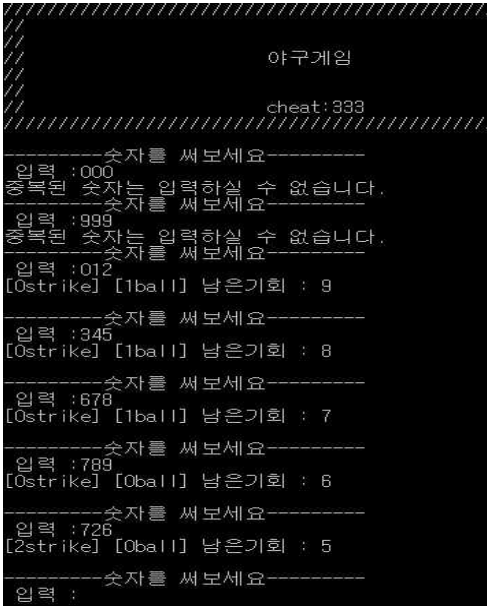
1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	숫자 야구 게임	
개발기간	2017.12.05.~2017.12.08	
개발인원	1인	
담당역할	제작, 디버깅, 테스트	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	Visual Studio
	Language	C

2) 프로젝트 소개

SAMPLE

주요화면 및 설명

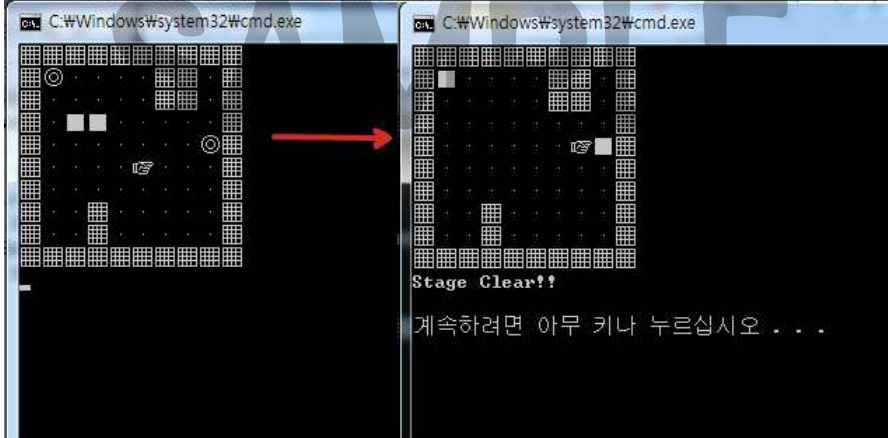
실행 화면	주요 소스코드
	<pre> //111 a, b2c1, h, s k = 0; for (k; k < 1; k++) { a = rand() % 888 + 111; int b1; b1 = a / 100; int b2; b2 = (a - (b1 * 100)) * 0.1; int b3; b3 = a - (a / 10) * 10; if (b1 == b2 b2 == b3 b3 == b1) { //printf("\n동일숫자 체크"); k--; continue; } //printf("%d\n", a); //테스트용 정답 출력 //게임 시작 for (l = 0; l <= 9; l++) { printf("\n-----숫자를 써보세요-----\n 입력 :"); scanf("%d", &user); int u1; u1 = user / 100; </pre>
<p>◇ 사용자에게 3자리의 정수를 scanf로 입력 받은 뒤 각각의 user1, user2, user3로 분리 후 중복된 숫자를 입력했는지 검사하는 로직을 구현</p> <p>◇ rand함수를 이용해 111 ~ 999의 숫자를 난수로 생성 후 사용자가 입력한 숫자를 정수 3개로 분리 저장하여 각각의 자릿수에 비교하여 strike ball을 계산하여 9회 반복하는 간단한 알고리즘 게임입니다.</p>	

프로젝트 기술서 - 7

1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	소코반	
개발기간	2017.12.13.~2017.12.16	
개발인원	1인	
담당역할	제작, 디버깅, 테스트	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	Visual Studio
	Language	C

2) 프로젝트 소개

주요화면 및 설명

<p>▶ Socoban(소코반)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ 숫자를 이용해 이차원 배열로 게임의 벽과 장애물, 목적지 손가락을 만들어 주고 Switch/case문을 이용하여 각 숫자에 맞는 문자를 넣어 Map을 그려줍니다. ◇ 방향키의 아스키코드번호를 쉽게 알아보기 위해 #define속성으로 지정해줬습니다. ◇ 사용자가 움직일 때마다 Map을 초기화하고 다시 그리는 함수를 호출합니다. ◇ 목적지에 모두 도착하였는지 확인하는 함수를 만들어 게임이 종료되었는지 확인합니다.

프로젝트 기술서 - 8

1) 프로젝트 개요

프로젝트 명	JUMIN 로직	
개발기간	2017.12.19. ~2017.12.22	
개발인원	1인	
담당역할	제작, 디버깅, 테스트	
개발환경	OS	Window 7
	Development Tool	Visual Studio
	Language	C

2) 프로젝트 소개

주요화면 및 설명



▶개인정보확인(주민번호, 카드번호)

- ◇ Scanf로 입력받은 값들을 char변수 배열로 저장해줍니다.
- ◇ 배열에 입력된 값이 숫자인지 아스키코드번호를 이용해 확인해 줍니다. 숫자가 맞는다면 아스키코드 0에 해당하는 48을 빼서 문자값을 정수값으로 변환해 줍니다.
- ◇ 정수의 수가 13개일 경우 주민번호 확인 공식을 이용해 확인합니다. 정수의 수가 16개일 경우 카드번호를 확인해 줍니다.