

[요구사항 1]

학생들의 이름과 시험 점수가 주어질 때, K 등을 한 학생의 이름을 찾는 프로그램을 작성하고자 한다. 사용자로부터 입력받은 학생들의 숫자를 먼저 입력받는다. 이후 학생들의 숫자만큼 학생들의 이름과 점수를 입력받는다. 모든 입력이 끝나면 사용자로부터 등수를 입력받고, 입력 받은 등수에 해당하는 학생의 이름을 출력해야 한다.

[요구사항 2]

게임에 몬스터, 전사, 힐러 세 종류의 유닛이 있다. 유닛들의 공격과 힐링에 따른 체력의 변화를 계산하고자 한다. 몬스터, 전사, 힐러는 공격을 할 수 있고, 반대로 공격을 받을 수도 있다. 힐러는 대상 유닛의 체력을 healingPoint 만큼 회복시킬 수 있다. 회복 후 대상 유닛의 체력은 기본 체력 1000보다 커질 수 있다. 게임에서 각 유닛들이 다음과 같이 행동했을 때, 몬스터, 전사, 힐러의 남은 체력을 구하고자 한다.

1. 몬스터가 전사와 힐러를 한 번씩 공격했다.
2. 전사가 몬스터를 한 번 공격했다.
3. 힐러가 전사의 체력을 한 번 회복했다.