**[과제5] 포인터, 구조체, 주사위 시뮬레이션**

1.정수 배열 {3,2,1,5,4}을 함수의 매개 변수로 전달하고 함수에서는 포인터를 활용하여 값을 출력하시오.

#include<stdio.h>

void pr(int \*p);

void main(){

      int v[5]={3,4,1,5,2};

      pr(v);

}

void pr(int \*p){

      int i;

      for(i=0;i<5;i++){

           printf("%d\\n", \*p++);

      }

}

2.사용자 3명의 이름과 전화번호를 User라는 구조체로 만들고 초기화 하고, 화면에 출력하시오.

#include<stdio.h>

struct User{

      char c[100];

      char t[100];

};

void main(){

      struct User we[3] = {{"User1","010-1111-2222"},{"User2","010-1111-2223"},

      {"User3","010-1111-2224"}};

      printf("%s %s \\n".we[0].c,we[0].t);

      printf("%s %s \\n".we[1].c,we[1].t);

      printf("%s %s \\n".we[2].c,we[2].t);

}

3.주사위를 600번 던질 때 1부터 6이 나올 횟수를 시뮬레이션 하시오.

#include<stdio.h>

void main(){

             int v[6]={0,0,0,0,0,0};

             int i,a;

             for(i=0;i<600;i++){

                           a=rand()%6;

                           v[a]=v[a]+1;

             }

             for(i=0;i<6;i++){

                           printf("[%d]=%d\\n",i+1,v[i]);

             }

}

4. 소감

C언어의 꽃이라고 할 수 있는 포인터에 대해 공부해 보면서 C언어에 대한 자신감을 얻을 수 있었습니다. 그리고 구조체의 개념을 익히고 실습을 해보면서 구조체에 대한 정의를 되새겨 볼 수 있었습니다!! C언어 사랑합니다!! 화이팅