

C++ 연습문제 10

문제 1번부터 5번까지는 객관식이며, 6 ~ 10번까지는 풀이식, 단답형으로 진행됩니다.

문제 1. C++의 **main ()** 함수에 대한 설명으로 틀린 것을 고르시오.

1. C++ 표준 **main()**의 타입은 **int**입니다.
2. **main()** 함수는 프로그램이 실행되는 영역입니다.
3. **main()** 함수의 마지막에는 반드시 **return** 문이 작성되어야 합니다.
4. **main()** 함수는 **void** 타입으로 설계해도 프로그램 실행에는 영향이 없습니다.

문제 2. 다음 중 C++의 기본 자료형이 아닌 것을 고르시오.

1. **int**
2. **char**
3. **bool**
4. **string**

문제 3. C++ 표준에서의 입출력을 위한 클래스 , 함수 , 개체들이 포함된 것을 의미하는 게 무엇인지 고르시오.

1. **std**
2. **namespace**
3. **iostream**
4. **cin**

문제 4. 클래스의 개체에 대한 설명으로 적절하지 않은 것을 고르시오.

1. 클래스는 개체를 생성하기 위해 만들어주는 틀의 역할을 합니다.
2. 클래스는 대개 필드와 메소드로 이루어져 있습니다.
3. 클래스의 필드는 **private** 보다 **public**으로써의 설계가 더 바람직합니다.
4. 클래스를 통해 만들어진 것을 개체 또는 인스턴스라고 부릅니다.

문제 5. 생성자에 대한 설명으로 옳은 것을 고르시오.

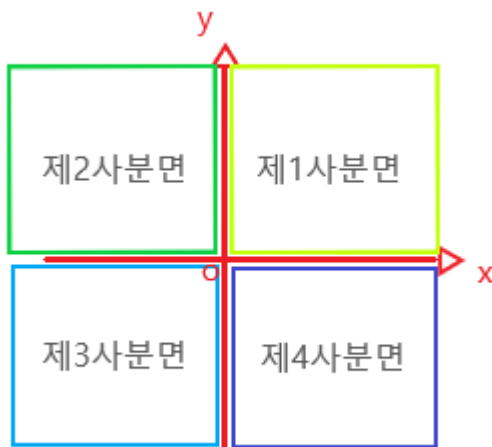
1. 생성자의 이름은 클래스의 이름과 동일합니다.
2. 생성자는 형태에 따라 **return** 값을 작성해야 합니다.
3. 생성자를 만들지 않았을 경우, 생성을 진행할 수 없습니다.
4. 생성자는 클래스 당 하나만 존재할 수 있습니다.

문제 6. 다음과 같은 조건의 클래스를 구현하시오.

해당 클래스의 생성 시 **x** 좌표와 **y** 좌표에 대한 정보를 넣어서 생성합니다.

해당 클래스에는 정보에 따라 사분면이 결정됩니다.

사분면이란 좌표 평면이 좌표 축에 의해 네 부분으로 나뉘지는 것을 의미하며, 축의 위치에 따라 제 1 사분면 , 2사분면 , 3사분면 , 4사분면이라고 부릅니다.



클래스 생성 후 클래스의 함수 **Info()**를 통해 해당 개체의 좌표와 사분면의 정보를 확인할 수 있습니다.

문제 7. 다음 표와 동일한 결과를 가지는 2차원 배열을 출력하시오.(규칙성을 통해 값이 생성되도록 구현합니다.)

1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16
21	22	23	24	25

문제 8. 은행 계좌 프로그램을 구현하시오.

클래스 이름 : **Account**

클래스의 속성 ; 사용자 이름 , 계좌 번호 , 잔액

클래스의 동작 : 계좌 조회 , 계좌 입금, 계좌 출금

메인 코드 작업 순서

1. 사용자 이름 , 계좌번호 , 잔액을 넣고 계좌 생성
2. 기능 선택 (조회 / 입금 / 출금 / 종료)]
3. 각각의 기능을 구현합니다.

문제 9. 클래스를 이용해 커피 자판기 프로그램을
구현하시오.(자유형)

문제 10 . **for**문을 이용해 피라미드 모양을 출력하시오.

★

★★★

★★★★★

★★★★★★★

수고하셨습니다!!!