

객체지향 프로그래밍 실습 (2주차)

2020. 9. 9

학번:

이름:

1. 다음과 출력을 생성하는 C++ 프로그램을 작성하고, 실행시켜라.

Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔

```
*****
12*****
123*****
1234***
12345**
123456*
1234567
```

2. 다음에 답하시오.

a. 다음 출력과 같이 커피를 주문하는 C++ 프로그램을 작성하라. 커피 종류는 에스프레소, 아메리카노, 카푸치노이며, 가격은 각각 2000원, 2300원, 2500원이다. 단, 문자열을 다루기 위해서 C++ string 클래스를 사용하라. 2개의 문자열이 같은지를 판단하기 위해서 '=' 연산자를 사용하라.

F:\User\lectures\20f\oop20f\Lab\oopLab20f-w2\Debug\oopLab20f-w2.exe

```
에스프레소 2000원, 아메리카노 2300원, 카푸치노 2500원입니다.
주문>> 에스프레소 4
8000원입니다. 맛있게 드세요
주문>> 아메리카노 2
4600원입니다. 맛있게 드세요
주문>>
```

b. 위의 프로그램을 다음과 같이 출력하도록 확장하라. 즉, 하루에 20000원 이상 벌게 되면 카페를 닫는다.

```
Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔
에스프레소 2000원, 아메리카노 2300원, 카푸치노 2500원입니다.
주문>> 에스프레소 4
8000원입니다. 맛있게 드세요
주문>> 아메리카노 5
11500원입니다. 맛있게 드세요
주문>> 카푸치노 4
10000원입니다. 맛있게 드세요
오늘 29500원을 판매하여 카페를 닫습니다. 내일 봐요~~~
```

3. 사용자가 컴퓨터와 가위, 바위, 보 게임을 하는 프로그램을 작성하고자 한다. 컴퓨터는 1, 2, 3의 난수를 발생시켜서 가위바위보를 낸다. 이때 1은 가위(scissors), 2는 바위(rock), 보는 3(paper)를 나타낸다. 사용자로부터 가위바위보를 입력받게 하라. 입력 프롬프트는 다음과 같다: Enter your choice: (scissors:1, rock:2, paper:3). 사용자와 컴퓨터중에서 누가 이겼는지를 판단하여 “You Win!”, “You Lose!” 또는 We Tied.를 출력 하라.

