

ㅎ

이 문제를 C 코드로 만들어줘  
2차원 공간의 x 좌표(x)와 y 좌표(y)를 입력받아 그 좌표가 속하는  
사분면(quadrant)을 출력한다. 예를 들어 x 좌표가 -3이고 y 좌표가 1이면 이 좌표  
는 2사분면에 속한다. 필요한 변수는 int로 선언하고 조건 연산자(?)를 사용한다.  
(실행 예제1)  
Enter the x-coordinate: 1  
Enter the y-coordinate: 3  
The point (1, 3) is in quadrant 1.  
(실행 예제2)  
Enter the x-coordinate: -2  
Enter the y-coordinate: -8  
The point (-2, -8) is in quadrant 3.



아래는 주어진 문제를 해결하기 위한 C 코드 예제입니다. 이 코드는 사용자로부터 x 좌표와 y  
좌표를 입력받고 해당 좌표가 속한 사분면을 출력합니다.

```
c
#include <stdio.h>

int main() {
    int x, y;

    // 사용자로부터 x 좌표 입력
    printf("Enter the x-coordinate: ");
    scanf("%d", &x);

    // 사용자로부터 y 좌표 입력
    printf("Enter the y-coordinate: ");
    scanf("%d", &y);

    // 조건 연산자를 사용하여 사분면을 판단하고 출력
    if (x > 0) {
        if (y > 0) {
            printf("The point (%d, %d) is in quadrant 1.\n", x, y);
        } else if (y < 0) {
            printf("The point (%d, %d) is in quadrant 4.\n", x, y);
        } else {
            printf("The point (%d, %d) is on the positive x-axis.\n", x, y);
        }
    } else if (x < 0) {
        if (y > 0) {
            printf("The point (%d, %d) is in quadrant 2.\n", x, y);
        } else if (y < 0) {
            printf("The point (%d, %d) is in quadrant 3.\n", x, y);
        } else {
            printf("The point (%d, %d) is on the negative x-axis.\n", x, y);
        }
    } else {
        if (y != 0) {
            printf("The point (%d, %d) is on the y-axis.\n", x, y);
        } else {
            printf("The point (%d, %d) is at the origin.\n", x, y);
        }
    }

    return 0;
}
```

이 코드는 사용자로부터 x와 y 좌표를 입력받아 조건 연산자를 사용하여 해당 사분면을 판단하고 출력합니다.