**[lecture2][example][c]**

**Ex1.**

설명: 한번의 계산이 가능한 계산기 프로그램 만들기. (단 주어진 부호 + - \* / 이외의 입력이 들어오면 에러메시지로 예외처리 후 종료)

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

출력:

Calculator program start!

Enter what you want

+ - \* /

입력:

/

출력:

Enter the num (0 0)

입력:

123 2

출력:

Quotient: 61

Remainder: 1

**Ex2.**

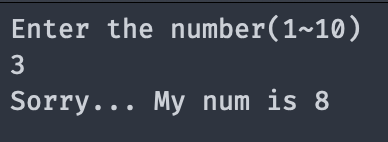
설명: 숫자 하나를 입력해서 컴퓨터가 랜덤으로 생성한 값과 같으면 같다고 출력, 다르면 컴퓨터의 값 출력

Hint) 헤더에 #include <stdlib.h> 선언, rand()로 랜덤 값 지정

출력:Enter the num(1~10)

입력: 3

출력:Sorry… My num is

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**Ex3.**

설명: 예금 출금 프로그램 설계. Money라는 이름의 정수 변수 생성 후 이를 5000으로 초기화. 동작을 입력 받고(D 혹은 W, 그 밖의 입력은 예외처리) 출금 혹은 예금할 돈 액수를 입력. 출금 시에 만약 가진 돈보다 더 많은 돈을 출금하면 돈이 없다고 표시.

출력: You have 5000 won

Deposit? Withdraw?(D, W)

입력: D

출력: How much?

입력: 3000

출력: Now you have 8000

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**Ex4.**

설명: 온라인으로 신발을 구매하는 프로그램 설계. Money라는 이름의 정수 변수 생성 후 이를 200000로 초기화. 살 신발을 선택하고, 할인률을 선택해서 신발을 구매한다. 신발을 구매하고 나면 가진 잔액을 표시한다. 할인받은 가격 기준으로 가진 돈보다 더 비싼 신발을 고르면 살 수 없다고 표시. 선택 조건에 없는 (1~3이 아닌) 수를 고르면 에러메시지. 할인률은 맞게 입력한다고 가정.

출력: You have 200000 won

What kind of shoes you want to buy?

1. Nike tailwind : 109,000 won

2. New Balance 992 : 259,000 won

3. Nike jordan : 119,000 won

입력: 1

출력: Choose coupon!

10% discount

25% discount

15% discount

입력: 10

출력: Your shoes price is… 98100

Now you have 101900 won

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명