

A collection of various cartoon objects including a cat, a fish, a planet, a laptop, a game console, and a character, all appearing to be floating or falling.

문제풀이

문제1

프로그램 사용자로부터 두 점의 x, y 좌표를 입력 받아서, 두 점이 이루는 직사각형의 넓이를 계산하여 출력하는 프로그램을 작성해보자. 단, 좌 상단의 x, y 좌표 값이 우 하단의 x, y 좌표 값보다 작다고 가정하고, 좌 상단의 좌표정보를 먼저 입력 받는 형태로 예제를 작성해보자. 참고할 수 있는 실행의 예는 다음과 같다.

좌 상단의 x, y 좌표 : 2 4

우 하단의 x, y 좌표 : 4 8

두 점이 이루는 직사각형 넓이 : 8



문제2

프로그램 사용자로부터 두 개의 실수를 입력 받아서 double형 변수에 저장하자. 그리고 두 수의 사칙연산 결과를 출력해보자.

두 개의 실수 입력 : 1.5 3.5

덧셈 : 5.000000

뺄셈 : -2.000000

곱셈 : 5.250000

나눗셈 : 0.428571



문제3

과제 제외함



문제4

프로그램 사용자로부터 아스키 코드 값을 정수의 형태로 입력 받은 후에 해당 정수의 아스키 코드문자를 출력하는 프로그램을 작성해보자. 예를 들어서 사용자가 정수 65를 입력하면 문자 A를 출력해야 한다.

```
숫자 입력 : 65  
아스키 문자 : A
```

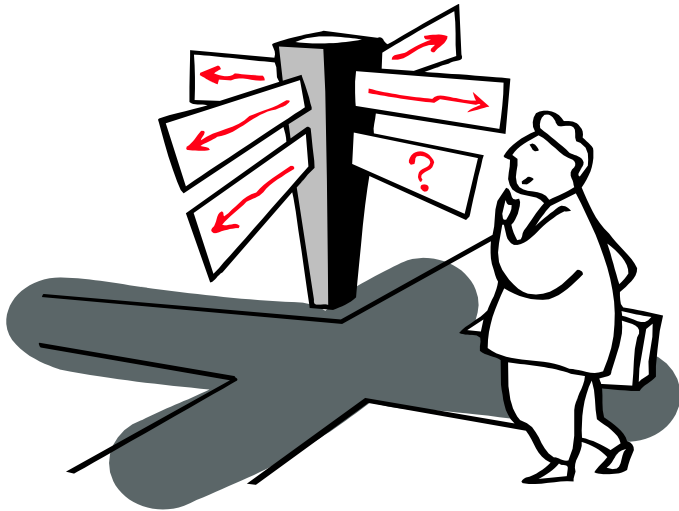


문제5

프로그램 사용자로부터 알파벳 문자 하나를 입력 받는다. 그리고 이에 해당하는 아스키 코드 값을 출력하는 프로그램을 작성해보자. 예를 들어서 프로그램 사용자가 문자 A를 입력하면 정수 65를 출력해야 한다.

아스키 문자 입력 :A
아스키 코드 값 :65





Chapter 03이 끝났습니다. 질문 있으신지요?