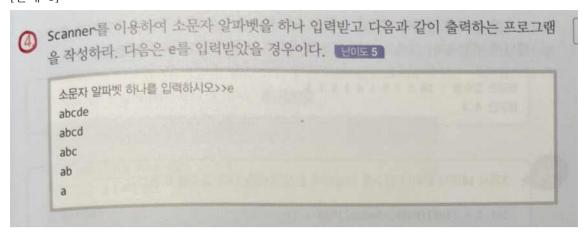
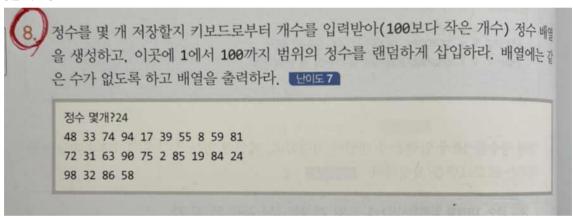
# 객체지향 프로그래밍 과제 2

- (1) 첨부된 자료는 3장의 실습문제 입니다.
- 2) 제출 할 내용
- 각 문제해결 프로그램과 실행 결과를 화면 캡춰하여 하나의 파일에 정리하여 제출 요함.(파일명은 과제2-이름-학번 순으로 작성해여 제출 (예) 과제1-홍길동20201234)
- LMS의 첫 번째 과제란에 제시된 제출일정에 맞춰 제출 할 것.
- 과제 제출시 표지명엔 과제 2, 학번, 학과, 이름 명기

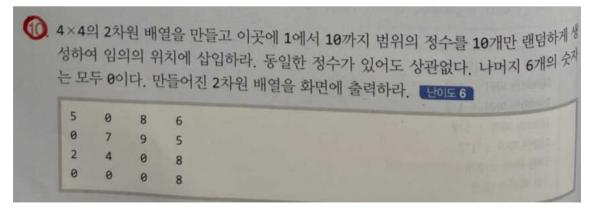
### [문제 1]



#### [문제 2]



#### [문제 3]



(6) 컴퓨터와 독자 사이의 가위 바위 보 게임을 만들어보자. 예시는 다음 그림과 같다. 독자부터 먼저 시작한다. 독자가 가위 바위 보 중 하나를 입력하고 〈Enter〉키를 치면, 프로그램은 가위 바위 보 중에서 랜덤하게 하나를 선택하고 컴퓨터가 낸 것으로 한다. 독자가 입력한 값과 랜덤하게 선택한 값을 비교하여 누가 이겼는지 판단한다. 독자가가위 바위 보 대신 "그만"을 입력하면 게임을 끝난다. 단이도7

컴퓨터와 가위 바위 보 게임을 합니다. 〈Enter>키를 입력할 때 자동으로 컴퓨터 가위 바위 보!>>바위 의 가위, 바위, 보 중 하나 결정 의 가위, 바위, 보 중 하나 결정 사용자 = 바위 , 컴퓨터 = 가위, 사용자가 이겼습니다. 가위 바위 보!>>가위 사용자 = 가위 , 컴퓨터 = 가위, 비겼습니다. 가위 바위 보!>>그만

힌트 다음과 같은 문자열 배열을 만든다.

게임을 종료합니다...

String str[] = {"가위", "바위", "보"};

컴퓨터가 내는 것을 랜덤하게 선택하기 위해서는 다음 코드를 이용한다.

int n = (int)(Math.random()\*3); // n은 0, 1, 2 중에서 랜덤하게 결정

컴퓨터가 낸 것이 "바위" 인지 비교하는 코드는 다음과 같이 한다.

if(str[n].equals("바위")) // 컴퓨터가 낸 것이 "바위"인지 비교하는 문

## [문제5]

- 8. 다음 조건을 만족하는 암호화 프로그램을 개발하라.
  - 메뉴를 화면에 표시한다(집 1. 주민번호입력, 2. 복호화, 3. 종료).
  - 1을 누르면 주민번호를 입력받는다.
  - 주민번호가 입력되면 이를 암호화한다(XOR 연산자 사용).
  - 암호화된 내용을 출력한다.
  - •메뉴를 화면에 표시한다.
  - 2를 누르면 암호화된 주민번호를 복호화해서 화면에 보여준다.
  - 메뉴를 화면에 표시한다.
  - 3을 누르면 프로그램을 종료한다(3을 누르지 않으면 프로그램은 계속 반복된다).