|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | REPORT    **프로그래밍기초와실습 01강좌**  **[4주차 실습 과제]**   |  |  | | --- | --- | | **교 수 명** | **윤 성 림 교수님** | | **학 과** | **정보통신공학과** | | **학 번** | **2015112173** | | **성 명** | **유윤광** | | **제출 일자** | **2021.03.24** | |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

* **문제 분석**

변수, 상수 및 ASCII 코드를 사용하는 방법에 대해 공부해보고 코드로 적용해본다.

* **프로그램 설계 / 알고리즘**

변수, 상수, ASCII 코드를 이용하여 조건에 맞게 코드를 구현한다.

* **소스 코드 / 주석**

1.c)

#include <stdio.h>

int main(){

//변수 선언부

char x;

//변수 입력부

printf("알파벳 입력 : ");

scanf("%c",&x);

//그대로 출력

printf("처음 입력한 알파벳 출력 : %c\n",x);

//+5한 ASCII코드 출력

printf("처음 알파벳에 5를 더한 알파벳 출력 : %c\n",x+5);

//+5한 ASCII코드의 자리값 출력

printf("변경된 알파벳의 아스키 코드값 : %d\n",x+5);

return 0;

}

2.c)

#include <stdio.h>

#define AREA 3.3

int main(){

//변수 선언부

float x;

//변수 입력

printf("평수를 입력하시오:");

scanf("%f",&x);

//변수와 평당 제곱미터를 곱하여 출력

printf("%f평 = %fm^2\n",x,x\*AREA);

return 0;

}

3.c)

#include <stdio.h>

int main(){

//변수 선언부

int x = 3;

int y = 5;

int tmp;

//변수 출력부

printf("x=%d, y=%d\n",x,y);

//x값을 tmp에 임시 저장했다가 다시 입력하여 swap 해준다.

tmp = x;

x = y;

y = tmp;

//변수 출력부

printf("x=%d, y=%d\n",x,y);

return 0;

}

4.c)

#include <stdio.h>

int main(){

//변수 선언부

float US = 1129.50;

float FEES = 0.0175;

float KR;

//변수 출력부

printf("달러 환율 US = %.2f\n",US);

printf("달러 구매 수수료율 FEES = %.4f\n",FEES);

//변수 입력부

printf("환전할 금액(한화):");

scanf("%f",&KR);

//환전은 원화를 달러환율로 나눠주고, 수수료는 원화에 수수료를 곱해주어 출력

printf("환전 후 달러 금액: $%.2f\n",KR/US);

printf("환전 수수료: ₩%.2f\n",KR\*FEES);

return 0;

}

* **결과 / 결과 분석**

1.c)

Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

ASCII 코드를 자유롭게 활용할 수 있었다.

2.c)

Text

Description automatically generated

간단한 곱셈과 float형 자료형을 이용하는 문제로 어렵지 않게 구현하였다.

3.c)

Text

Description automatically generated

Swap 알고리즘을 이용하여 x값을 tmp에 임시저장했다가 x에 y값을 넣어주고, y값에 임시저장돼있던 tmp값을 넣어주었다.

4.c)

Text

Description automatically generated

%.2f , %.4f 등 소수점 자릿수에 맞추어 출력하는 연습과 float 자료형에 대한 공부를 할 수 있었다.

* **소감**

자료형, ASCII 코드에 대한 강의를 잘 들은 탓에 어렵지 않게 구현할 수 있었다.