객체지향프로그래밍 2 실습과제 4A 2024년 3월 27일

한 대학생이 이번 학기에 여러 과목들을 수강한다. 각 과목의 성적 평가 요소는 출석, 과제와 시험이다. 각 평가 요소의 반영률은 출석 10 %, 과제 40%, 시험 50%이다. 과목들의 학점은 다음 기준에 의해 주어진다:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 총 점 | 학 점 | 평점 |
| 90 ~ 100 | A | 4.0 |
| 80 ~ 89 | B | 3.0 |
| 70 ~ 79 | C | 2.0 |
| 60 ~ 69 | D | 1.0 |
| 0 ~ 59 | F | 0.0 |

각 과목에 대해 과목명과 평가 요소들의 점수들을 입력 받아 총점을 계산하고 학점을 부여한 다음에 평점(학점 평균)을 계산하는 프로그램을 설계한 후 작성하라.

**모범 출력**

과목의 이름을 입력하세요: 프로그래밍

출석 점수를 입력하세요: 96

과제 점수를 입력하세요: 94

시험 점수를 입력하세요: 87

과목 프로그래밍의 총점: 90.7

과목 프로그래밍의 학점: A

계속하기를 원하세요? 그렇다면 y를 아니면 n를 입력하세요: y

과목의 이름을 입력하세요: 컴퓨터구조

출석 점수를 입력하세요: 98

과제 점수를 입력하세요: 80

시험 점수를 입력하세요: 85

과목 컴퓨터구조의 총점: 84.3

과목 컴퓨터구조의 학점: B

계속하기를 원하세요? 그렇다면 y를 아니면 n를 입력하세요: n

평점: 3.5

주: 위에서 ‘입력하세요’ 다음에 입력된 값들은 사용자의 입력이다.