

---

# 모바일 프로그래밍

## 5장 연습문제

# 과제 작성 방법

## ▶ 변수명

- ▶ 프로그래밍을 작성시 필요한 **변수**는 작성자가 **스스로 선언**하여 사용
- ▶ 변수명은 프로그래밍 내에서 **의미가 있는 이름**이어야 하며 그렇지 않을 경우 **감점에 해당**
- ▶ 반드시 **주석** 삽입
  - ▷ 가능한한 명확하고 자세하게 작성
  - ▷ **코드 상단**에 프로그램 **설명**도 작성
- ▶ 연습문제의 소스 코드 이름은 순서대로 각각 **practice01.kt, practice02.kt, ...** 로 저장
  - ▷ 실행화면 캡처 파일명도 동일한 이름으로 저장(**practice01.png, practice02.png, ...**)
  - ▷ 감점 대상 : 연습문제1.kt(파일명 한글), practice01.png.png(확장자 중첩)

## ▶ 과제 리뷰

- ▶ 랜덤으로 샘플링하여 한 문제 당 3명씩 리뷰
- ▶ 본인의 코드를 설명하지 못할 경우에는 본 단원의 과제를 비롯하여 이전 과제와 향후 과제 모두 0점 처리

# 연습문제 00

## ▶ 프로그래밍 하기 전에

- ▶ 일반적으로 오류가 발행하는 원인
  - ▷ 오타
  - ▷ 띄어쓰기
  - ▷ 들여쓰기
  - ▷ 대소문자
  - ▷ 명령어가 불가능한 상태
- ▶ 오류(error)는 자연스러운 현상이지만 많아서 좋을 것을 없음
- ▶ 오류는 적게 만드는 방법은 학습자의 경험 뿐!

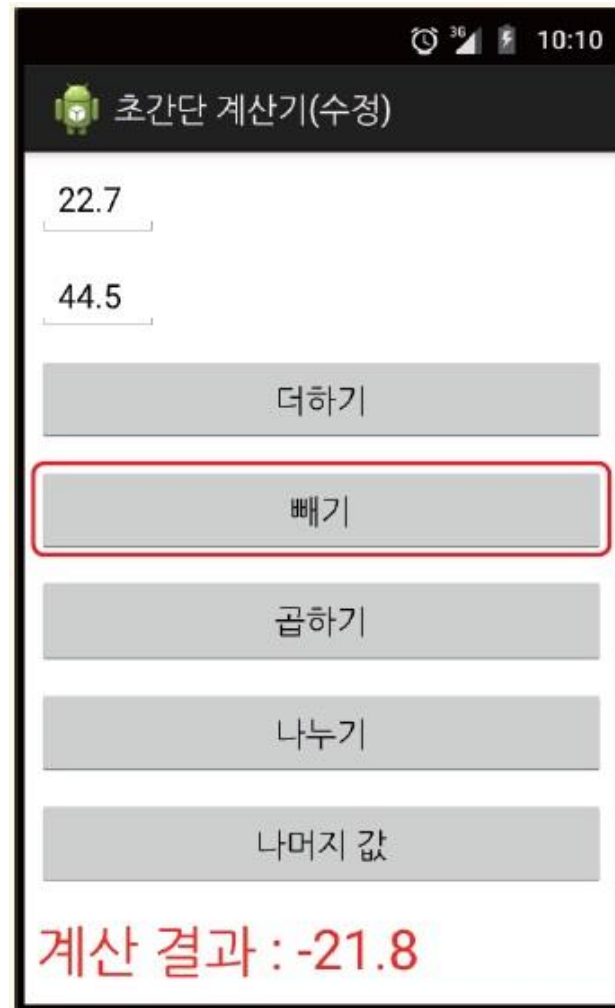
## ▶ 문제 해결을 위한 검색

- ▶ 가능하면 google 검색을 사용
- ▶ 영문으로 검색
  - ▷ 전 세계의 포스팅을 검색하므로 좋은 내용을 찾을 확률이 높음
- ▶ 웹 브라우저는 크롬을 권장
  - ▷ 사용자의 검색기록 저장하고 있다가 검색 키워드를 입력하면 사용자 패턴에 맞는 알맞은 검색을 자동 완성
- ▶ 검색결과 첫 페이지에 원하는 결과가 없다면 검색 키워드 변경
- ▶ 키워드는 아래와 같이 나열
  - ▷ 1)프로그래밍 언어 2)핵심 키워드

# 연습문제 1

## ▶ 계산기 기능 개선

- ▶ 5장 실습예제02를 아래와 같이 기능을 개선
- ▶ 나머지 연산 기능 추가
- ▶ 잘못된 동작의 경우 토스트로 오류 메시지 출력
  - ▷ 피연산자 값을 입력하지 않은 경우
  - ▷ 나누기, 나머지 연산에서 두번째 피연산자가 0인 경우
- ▶ 실수 값도 계산 가능
  - ▷ 피연산자와 몫을 모두 실수로 연산 가능



---

**Q & A**

---