



영진전문대학교

글로벌시스템융합과 - GSC

# 자율학습용 코딩 문제 #17

정영철 교수

글로벌시스템융합과



A.I WITH BETTER LIFE

# 문제 : 단어 맞추기 게임 (1)

- 게임 개요

- 미리 지정된 영어 단어의 알파벳 중 50%를 Blind 처리 후 사용자로부터 알파벳을 입력받아, 입력 받은 알파벳이 단어 내에 있을 경우 해당 알파벳을 Blind 해제, 없을 경우 “없음” 메시지를 출력하여 지정된 단어의 스펠을 맞추는 게임을 작성하세요.

- 프로그램 동작 절차 설명

- 1. 단어 입력

- 키보드로부터 영어 단어 3개를 입력 받아 리스트에 저장합니다.
    - 단어의 글자 범위는 5 이상, 20 이하로 제한됩니다.
    - 유효 범위를 벗어난 단어를 입력할 경우, 재입력을 요구합니다.

- 2. 단어 선택

- 입력된 3개의 단어 중 한 개의 단어를 임의로 선택합니다.

# 문제 : 단어 맞추기 게임 (2)

## 3. 게임 시작

- 선택된 단어의 글자 중 50%를 Blind 처리합니다.
- Blind 처리된 알파벳은 랜덤하게 선택됩니다.
- 예를 들어, 선택된 단어가 starbucks인 경우, 글자 수는 9자입니다.
- $9/2 = 4.5$ 이므로 올림하여 5자를 Blind 처리합니다.
- 올림 알고리즘은 직접 구현하며, 이를 위한 함수를 사용하지 마세요.
  - 즉, 파이썬에서 제공하는 올림 함수를 사용하지 않고, 직접 알고리즘을 작성해보시기 바랍니다.

선택 단어

starbucks



- 선택 단어 글자 중 50% Blind
- Blind 자리는 랜덤하게 선택

\_ t \_ b u \_ k \_ s

# 문제 : 단어 맞추기 게임 (3)

## 4. 알파벳 입력

- 키보드로부터 알파벳 한 글자를 입력받습니다.

## 5. Blind 해제

- 입력받은 알파벳이 단어 내에 존재할 경우 Blind를 해제합니다.
- 존재하지 않을 경우 "없음" 메시지를 출력합니다

## 6. 게임 종료

- 단어의 모든 글자를 맞출 경우 게임이 종료됩니다

## 7. 결과 출력

- 게임 종료 시 시도 횟수를 출력합니다

# 문제 : 단어 맞추기 게임 (4)

## 실행결과

첫 번째 단어를 입력 하세요

hello

두 번째 단어를 입력 하세요

samsung

세 번째 단어를 입력 하세요

a

3이상 20이하 글자로 구성된 단어를 입력 하세요

test

단어 선택 완료 게임을 시작합니다. 선택된 단어: **samsung**

1번째 시도, 아래 단어를 구성하는 알파벳 한 개 입력하세요.

\_a\_\_u\_g

t

단어 내 포함되지 않은 알파벳입니다.

2번째 시도, 아래 단어를 구성하는 알파벳 한 개 입력하세요.

\_a\_\_u\_g

s

입력한 알파벳 단어 내 포함: 2글자

3번째 시도, 아래 단어를 구성하는 알파벳 한 개 입력하세요.

sa\_su\_g

m

입력한 알파벳 단어 내 포함: 1글자

4번째 시도, 아래 단어를 구성하는 알파벳 한 개 입력하세요.

samsu\_g

n

Clear - 선택된 단어: **samsung**, 총 시도 횟수: 4

# Q/A

# 감사합니다



주문식교육의 산실  
**영진전문대학교**