

프로그래밍 공부의 기초!



Java

자바(Java)

Quiz

자바(Java)

Quiz

**Student1클래스 정의 하여 학생 정보
name, age, major 필드에 저장 후 꺼내어 출력**

자바(Java)

Quiz

**Student2클래스 정의 하여 학생 정보
name, age, major 필드에 저장 후
printStudentInfo 메소드 정의하여
학생 정보 출력되게 하시오.**

자바(Java)

Quiz

위의 문제 참고하여 startStudying 메서드 정의 후
아래 문자열처럼 출력 되게 하시오.

펑귄학과 학과 펑수 님이 공부를 시작합니다.

자바(Java)

Quiz

사용자로 부터 수 입력 받아 짝수 홀수 판단하는 클래스
정의하여 결과 값 아래와 같이 반환되게 하시오.

```
수 입력: 10  
결과: 10은 짝수
```

자바(Java)

Quiz

자동차 클래스 생성하여 벤츠, BMW, 현대 자동차
객체 생성하여 아래와 같이 정보 출력

```
brand : Benz  
model : E350d  
year : 2024  
brand : Bmw  
model : iX  
year : 2024  
brand : Genesis  
model : G80  
year : 2024
```

자바(Java)

Quiz

**정수를 입력 받아 소수를 판별하는
Class를 만들어 화면에 결과를 출력하세요.
(소수: 1과 자기자신만 나누어 떨어지는 1보다 큰 양의 정수)**

자바(Java)

Quiz

UP & Down Game 프로그램을 제작하세요.

- Random 숫자 값을 설정하고, 해당 숫자 값을 맞추는 Game,
입력 숫자가 정답숫자보다 높으면 “UP” / 낮으면 “Down”

- Main Method에서는 선택 화면을 구성하고,

그 외의 기능은 추가로 클래스를 만들어 기능별 Method를 제작

- Program기능 : data저장(Random값, 시도 횟수) / Random 값 발생 / 이전 기록 확인

```
===== UP & DOWN GAME =====
1. 게임 시작
2. 기록 확인
3. 게임 종료
번호를 선택하세요: 1
=== Game Start ===
50
정답입력: 25
UP!
정답입력: 70
DOWN!
정답입력: 50
GOOD!

<정답을 입력하셨습니다.>
<정답입력 횟수: 3회 입니다.>
```

```
===== UP & DOWN GAME =====
1. 게임 시작
2. 기록 확인
3. 게임 종료
번호를 선택하세요: 2
이전 기록은 3점 입니다.
===== UP & DOWN GAME =====
1. 게임 시작
2. 기록 확인
3. 게임 종료
번호를 선택하세요: 3
게임을 종료합니다.
```

See you
Again!

→ 다음 이 시간에 만나요!