

PART 11-1. 아스키 코드값과 문자 입출력 함수

◆ 연습문제 ◆

1. 다음 중 값이 같은 것을 모두 고르세요
(부록의 아스키 코드표를 참고합니다).

- ① 'a'
- ② 'A' - 32
- ③ 'B' - 1
- ④ 'A' + ('b' - 'B')
- ⑤ 'Wx41'
- ⑥ 97

정답 : ① 'a', ③ 'B' - 1, ④ 'A' + ('b' - 'B'), ⑥ 97 -> 97

해설 : 없음

2. 키보드로 입력받은 문자의 아스키 코드값을 출력하는 프로그램을 작성 하세요.

실행 결과

문자 입력 : Q

Q문자의 아스키 코드값 : 81

정답

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) {  
    char ch;
```

```

printf("문자 입력 : ");
scanf("%c", &ch);
printf("%c문자의 아스키 코드값 : %d\n", ch, ch);

return 0;
}

```

해설 : 없음

3. 다음 코드와 실행 결과가 같도록 scanf와 printf 함수를 사용해 보세요.

```

int ch;
ch = getchar();
putchar(ch);

```

정답

```

char ch;
scanf("%c", &ch);
printf("%c", ch);

```

해설 : 없음

4. 다음은 0에서 9까지의 숫자 중에 하나를 문자로 입력하여 1을 더한 후에 출력하세요. 빈 칸에 필요한 코드를 채웁니다.

```
#include <stdio.h>
```

```

int main(void) {
    int ch, num;
    printf("하나의 숫자 입력(0~9) : ");
    ch = getchar();
    (
    )
    printf("%c에 1을 더한 값은 %d입니다.\n", ch, num);
}

```

```
    return 0;  
}
```

실행 결과

하나의 숫자 입력(0~9) : 5
5에 1을 더한 값은 6입니다.

정답

```
num = ch - '0';  
num++;
```

해설 : 없음

5. 키보드로 스페이스와 탭, 엔터 키를 누를 때 입력되는 문자의 아스키 코드값을 출력하세요.

실행 결과

(space)(tab)(enter)
스페이스 키의 아스키 코드값 : 32
탭 키의 아스키 코드값 : 9
엔터 키의 아스키 코드값 : 10

정답

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) {  
    char space, tab, enter;  
    scanf("%c%c", &space, &tab, &enter);  
    printf("스페이스 키의 아스키 코드값 : %d\n", space);
```

```
printf("탭 키의 아스키 코드값 : %d\n", tab);  
printf("엔터 키의 아스키 코드값 : %d\n", enter);  
  
return 0;  
}
```

해설 : 없음