## PART 5-2. if문의 활용과 switch~case문

- ◆ 연습문제 ◆
- 1. 다음 중 if문과 switch~case문에 대한 설명으로 옳지 않은 것을 고르세요.
- ① if ~ else ~ if ~ else문은 if ~ else문이 중첩된 구조이다.
- ② if ~ else문이 중첩된 경우 else는 가장 가까운 if와 짝이 된다.
- ③ if문이 중첩된 경우 안쪽 if문을 벗어날 때 break를 사용한다.
- ④ switch ~ case문은 결과값이 정수인 수식만 조건식으로 사용할 수 있다.

정답 : ③ if문이 중첩된 경우 안쪽 if문을 벗어날 때 break를 사용한다.

해설: break는 switch ~ case문의 블록을 탈출할 때 사용합니다.

2. 다음 프로그램의 실행 결과를 참고하여 빈칸을 채워보세요.

```
int main(void) {
  int n;

printf("정수 입력 : ");
  scanf("%d", &n);

switch(n % 3) {
  case 0:
  printf("거짓");
  break;
  ( )
  printf("참");
  break;
```

#include <stdio.h>

```
}
return 0;
}
```

실행 결과

1. 정수 입력 1 -> 참

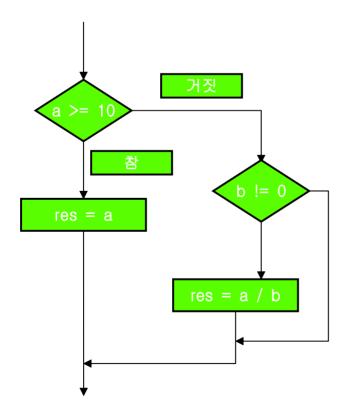
2. 정수 입력 2 -> 참

3. 정수 입력 3 -> 거짓

정답 : default:

해설 : 조건식의 결과가 0이 아닌 경우는 모두 참이 출력되므로 default를 사용합니다.

3. 다음 그림과 실행 순서가 같도록 if문을 작성합니다.



다음 3가지 형식 모두 가능합니다.

1. 중괄호 모두 사용

```
if(a >= 0) {
  res = a;
}
else {
  if(b != 0) {
    res = a / b;
  }
}
```

2. 중괄호 일부 사용

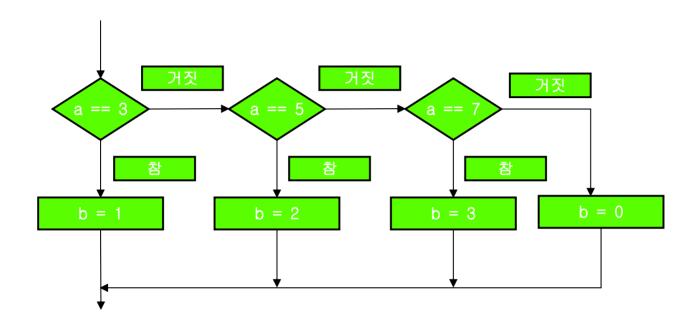
```
if(a >= 0) {
  res = a;
}
else if(b != 0) {
  res = a / b;
}
```

3. 중괄호 모두 생략

```
if(a > = 0)
  res = a;
else if(b != 0) {
  res = a / b;
}
```

해설 : 조건식 a>= 0가 거짓인 경우에 b의 값을 다시 검사하는 if문이 중첩 된 경우이고 a의 값이 0보다 작고 b가 0이면 두 조건식이 모두 거짓 이면 어떤 문장도 실행되지 않습니다.

4. 다음 그림과 실행 순서가 같도록 switch~case문을 작성하세요.



정답

```
switch(a) {
    case 3:
        b = 1;
        break;
    case 5:
        b = 2;
        break;
    case 7:
        b = 3;
        break;
    default:
        b = 0;
        break;
}
```

해설 : 없음

5. 다음 표에 따라 옷의 사이즈가 결정될 때, 나이가 25이고 가슴둘레가 95 인 사람의 사이즈를 출력하는 프로그램을 if문을 사용하여 작성하세요.

나이	20세 미만			20세 이상		
가슴둘레	85 미만	85 이상 95 미만	95 이상	90 미만	90 이상 100 미만	100 이상
사이즈	S	M	L	S	М	Γ

실행 결과

사이즈는 M입니다.

정답

```
#include <stdio.h>
int main(void) {
  int age = 25, chest = 95;
  char size;

if(age < 20) {
   if(chest < 85) size = 'S';
   else if(chest < 95) size = 'M';
   size size = 'L';
}
else {
   if(chest < 90) size = 'S';
   else if(chest < 100) size = 'M';
   size size = 'L';
}</pre>
```

```
printf("사이즈는 %c입니다.₩n", size);
return 0;
}
해설: 없음
```