

# 객체지향프로그래밍

1-1

1. 3개의 입력 이름, 학번, 전공을 입력 받고 그대로 다시 출력하는 프로그램을 구현하시오.  
프로그램은 이름, 학번, 전공을 입력으로 요구하고 세 입력이 모두 들어오면 '전공 학번 이름' 순으로 출력한다.

```
이름 : 박우혁  
학번 : 2021110606  
전공 : 컴퓨터공학
```

<입력 예시>

```
이름 : 박우혁  
학번 : 2021110606  
전공 : 컴퓨터공학  
컴퓨터공학 2021110606 박우혁
```

<출력 예시>

2. 2개의 수를 입력 받아 두 수의 합을 출력하는 프로그램을 구현하시오. 이 때 두 수의 범위는 0보다 크고  $3 \times 10^9$ 보다 작은 수이며 범위 내의 모든 수에 대해서 올바른 결과가 나와야 한다. 덧셈은 main함수가 아닌 직접 만든 함수 내에서 이루어진다.

```
Enter Two Numbers :34 21
```

<입력 예시>

```
Enter Two Numbers :34 21  
55
```

<출력 예시>

3. 2개의 수를 입력 받아 두 수의 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈, 나머지 연산의 결과를 출력하는 프로그램을 구현하시오. 프로그램은 두 정수 A,B를 입력 받고 각 연산들의 결과를 출력한다. 이 때 나눗셈의 결과는 소수점까지 출력되어야 한다.

```
Enter Two Numbers :10 11
```

<입력 예시>

```
Enter Two Numbers :10 11  
10 + 11: 21  
10 - 11: -1  
10 * 11: 110  
10 / 11: 0.909091  
10 % 11: 10
```

<출력 예시>

4. 1개의 수를 입력 받아 그 수의 제곱과 세 제곱을 출력하는 프로그램을 구현하시오. 이 때 제곱과 세제곱은 main함수가 아닌 직접 만든 return이 없는 함수 내에서 연산 되어야 하며 결과는 main함수 내에서 출력되어야 한다.

```
Number :5
```

<입력 예시>

```
Number :5  
Number^2 : 25  
Number^3 : 125
```

<출력 예시>