

# Game programming report 11-1-1

소프트웨어학과 2018875031 박현준

# 코드 설명 1

- ▶ `int main(void)`
- ▶ `{`
- ▶ `long number=0;`
- ▶ `int mc[9];`
- ▶ `printf("입력된 숫자를 주판모양으로 출력\n");`
- ▶ `printf("0을 입력하면 종료\n");`
- ▶ `div_number(mc, number);`
- ▶ `gotoxy(1, 5);`
- ▶ `draw_rectangle(14, 8);`
- ▶ `display_abacus(mc);`



# 코드 설명2

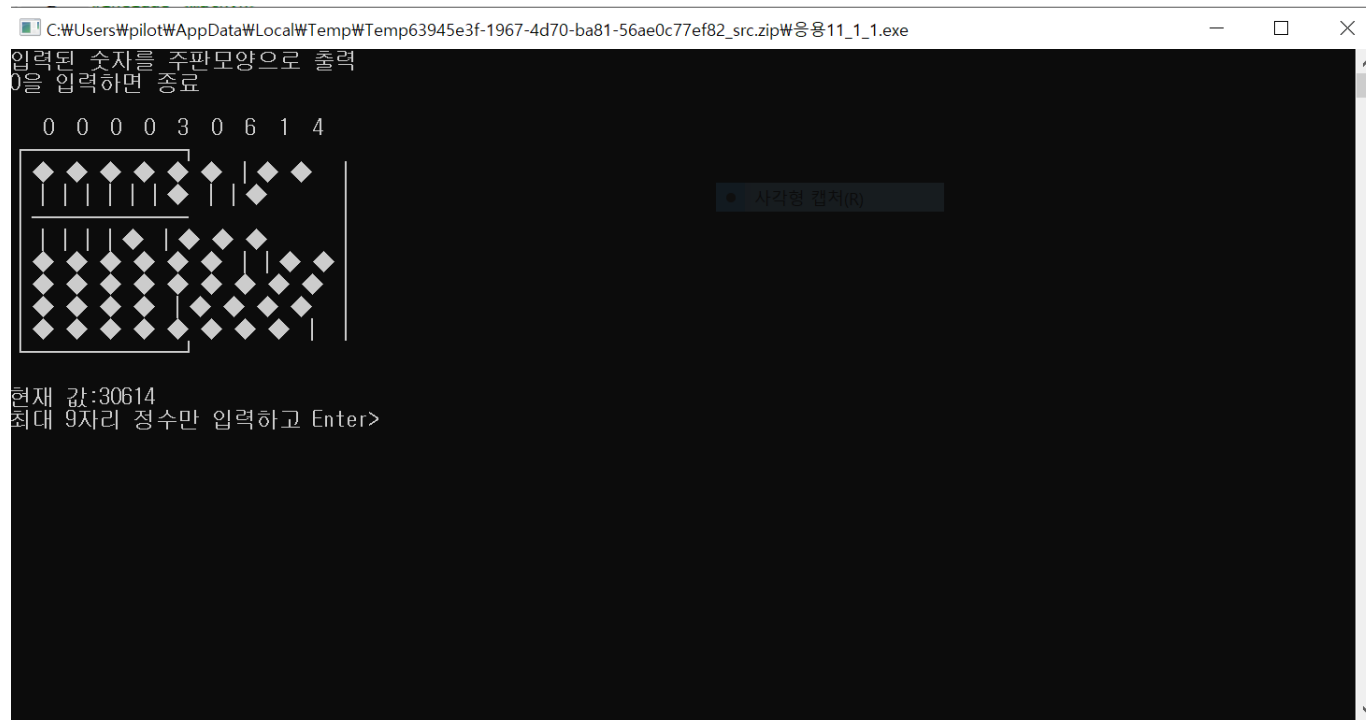
- ▶ gotoxy(1, 16);
- ▶ printf("현재 값:%d\n", number);
- ▶ gotoxy(1, 17);
- ▶ printf("최대 9자리 정수만 입력하고 Enter> ");
- ▶ gotoxy(34, 17);
- ▶ scanf("%d", &number);
- ▶ if (number==0)
- ▶       break;
- ▶ div\_number(mc, number);
- ▶ display\_abacus(mc);
- ▶ }while(1<=number);
- ▶ gotoxy(1, 17);
- ▶ return 0;
- ▶ }



## 코드 설명 3

- ▶ `void draw_rectangle(int c, int r)`
- ▶ `{`
- ▶ `//[함수 3.5.2]의 정의 부분 참고`
- ▶ `int i, j;`
- ▶ `unsigned char a=0xa6;`
- ▶ `unsigned char b[7];`
- ▶ `for(i=1; i<7; i++)`
- ▶ `b[i]=0xa0+i;`
- ▶
- ▶ `printf("%c%c", a, b[3]);`
- ▶ `for(i=0; i<c; i++)`
- ▶ `printf("%c%c", a, b[1]);`
- ▶ `printf("%c%c", a, b[4]);`
- ▶ `printf("\n");`
- ▶ `for(i=0; i<r; i++)`
- ▶ `{`

# 출력 결과 화면



# 출처

- ▶ [https://museum.seoul.go.kr:8088/ARCHIVE\\_DATA/master/6110653/A000000158/44e12430-4cb2-4e7c-b1a6-4aec64714a9a.jpg](https://museum.seoul.go.kr:8088/ARCHIVE_DATA/master/6110653/A000000158/44e12430-4cb2-4e7c-b1a6-4aec64714a9a.jpg)
- ▶ 교수님 강의 자료 참조