

# C언어 스터디

2주차

# 오늘의 할 일

- 조건문 if, switch-case
- 반복문 for, while, do-while
- 배열과 문자열
- Scope와 Indent
- sizeof 연산자, 삼항연산자

# 조건문 : if

```
int a = 5, b = 1, c = 6;
```

```
if (a < b && ++c)  
    printf("뽀뽀");
```

```
printf("%d\n", c);
```

Q> 출력되는 C의 값은?

# switch-case

```
switch (score / 10) {  
case 10:  
case 9:  
    printf("A");  
    break;  
case 8:  
    printf("B");  
    break;  
default:  
    printf("F");  
    break;  
}
```

★ break ★

# 반복문 : while

```
int input, num = 0;
while (num < 31) {
    scanf("%d", &input);

    num += input;
}
```

반복 조건



# 반복문 : do-while

```
int input;  
do {  
    scanf("%d", &input);  
} while (input != -1);
```

# 반복문 : for

```
for (i = 1; i <= 20; i++) {  
    if (i % 2 == 0) {  
        printf("%d ", i);  
    }  
}
```

# 반복문 : for

```
int a, b;  
scanf("%d %d", &a, &b);  
  
for (i = a; i <= b; i++) {  
    if (i % 2 == 0) continue;  
    printf("%d ", i);  
}
```



# 중첩 반복문

- 별찍기
- <https://www.acmicpc.net/problem/2438>

# 실습: 중첩 반복문

- 구구단 2단부터 9단까지 출력해봅시다.

# Debugging

Shortcut	Description
<b>Ctrl + F10</b>	Run to Cursor
<b>F10</b>	Step Over
<b>F11</b>	Step Into
<b>F5</b>	Run

Visual Studio Debugger Shortcuts

# sizeof 연산자

- 함수처럼 생겼는데 함수 아니고 **연산자**
- 실행 시점이 아닌 **컴파일 시점**에 처리

sizeof(int)

sizeof(float)

sizeof(char)

# 삼항연산자

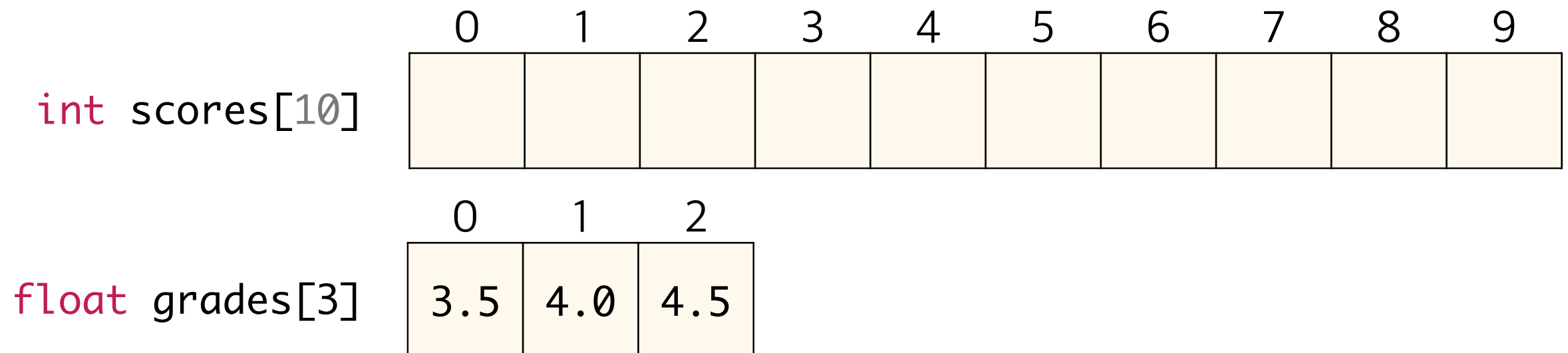
- 입력받은 두 수중 큰 수를 출력하시오.

```
scanf("%d %d", &a, &b);  
printf("큰 수: %d\n", a > b ? a : b);
```

# 배열

- 그냥 변수가 붙어있는 것
- 같은 종류의 자료형이 순차적으로 저장된 자료 구조

```
int scores[10];  
float grades[] = {3.5, 4.0, 4.5};    // size: 3
```



# 문자열

- 말그대로 'char'형 배열

```
char str1[8] = "friday";  
char str2[8] = {'f', 'r', 'i', 'd', 'a', 'y', '\0'};
```

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
char str1[8]	'f'	'r'	'i'	d'	'a'	'y'	NULL			

# ASCII TABLE

Decimal	Hex	Char	Decimal	Hex	Char	Decimal	Hex	Char	Decimal	Hex	Char
0	0	[NULL]	32	20	[SPACE]	64	40	@	96	60	`
1	1	[START OF HEADING]	33	21	!	65	41	A	97	61	a
2	2	[START OF TEXT]	34	22	"	66	42	B	98	62	b
3	3	[END OF TEXT]	35	23	#	67	43	C	99	63	c
4	4	[END OF TRANSMISSION]	36	24	\$	68	44	D	100	64	d
5	5	[ENQUIRY]	37	25	%	69	45	E	101	65	e
6	6	[ACKNOWLEDGE]	38	26	&	70	46	F	102	66	f
7	7	[BELL]	39	27	'	71	47	G	103	67	g
8	8	[BACKSPACE]	40	28	(	72	48	H	104	68	h
9	9	[HORIZONTAL TAB]	41	29	)	73	49	I	105	69	i
10	A	[LINE FEED]	42	2A	*	74	4A	J	106	6A	j
11	B	[VERTICAL TAB]	43	2B	+	75	4B	K	107	6B	k
12	C	[FORM FEED]	44	2C	,	76	4C	L	108	6C	l
13	D	[CARRIAGE RETURN]	45	2D	-	77	4D	M	109	6D	m
14	E	[SHIFT OUT]	46	2E	.	78	4E	N	110	6E	n
15	F	[SHIFT IN]	47	2F	/	79	4F	O	111	6F	o
16	10	[DATA LINK ESCAPE]	48	30	0	80	50	P	112	70	p
17	11	[DEVICE CONTROL 1]	49	31	1	81	51	Q	113	71	q
18	12	[DEVICE CONTROL 2]	50	32	2	82	52	R	114	72	r
19	13	[DEVICE CONTROL 3]	51	33	3	83	53	S	115	73	s
20	14	[DEVICE CONTROL 4]	52	34	4	84	54	T	116	74	t
21	15	[NEGATIVE ACKNOWLEDGE]	53	35	5	85	55	U	117	75	u
22	16	[SYNCHRONOUS IDLE]	54	36	6	86	56	V	118	76	v
23	17	[ENG OF TRANS. BLOCK]	55	37	7	87	57	W	119	77	w
24	18	[CANCEL]	56	38	8	88	58	X	120	78	x
25	19	[END OF MEDIUM]	57	39	9	89	59	Y	121	79	y
26	1A	[SUBSTITUTE]	58	3A	:	90	5A	Z	122	7A	z
27	1B	[ESCAPE]	59	3B	;	91	5B	[	123	7B	{
28	1C	[FILE SEPARATOR]	60	3C	<	92	5C	\	124	7C	
29	1D	[GROUP SEPARATOR]	61	3D	=	93	5D	]	125	7D	}
30	1E	[RECORD SEPARATOR]	62	3E	>	94	5E	^	126	7E	~
31	1F	[UNIT SEPARATOR]	63	3F	?	95	5F	_	127	7F	[DEL]



# 다차원 배열

- 4x4 행렬 두 개를 입력받아 더한 결과를 출력해보자.
- 4x4 행렬을 회전해보자.

# Scope

다음 프로그램의 실행 결과는?

```
int v = 0;
for (int i = 1; i <= 3; i++) {
    int v = 10;
    v += i;
    printf("i=%2d, v=%d\n", i, v);
}
printf("Outer v=%d\n", v);
```

i= 1, v=?

i= 2, v=?

i= 3, v=?

Outer v=?

# Scope

```
i= 1, v=11
```

```
i= 2, v=12
```

```
i= 3, v=13
```

```
Outer v=0
```

# Indent

- 들여쓰기는 프로그램 동작에 영향을 주지 않습니다.
- 하지만 보는 사람의 **정신건강**에 영향을 미칩니다.
- 여러분이 짠 코드를 수십명씩 검사하는 조교님의 노고를 생각해봅시다.

# Indent

다음 프로그램의 실행 결과는?

```
int a = 0;  
int b = 1;  
  
if (a)  
    if (b) printf("B");  
else  
    printf("C");
```

B

C

# Indent

다음 프로그램의 실행 결과는?

```
int a = 0;
int b = 1;

if (a)
    if (b) printf("B");
else
    printf("C");
```



# 랜덤

- `srand(time(NULL))`
- `rand()`
- [soen.kr](http://soen.kr)

# 실습 : 배스킨라빈스 31게임 만들기

> 개수 입력: 3

플레이어: 1 2 3

컴퓨터: 4 5 6

> 개수 입력: 3

플레이어: 7 8 9

컴퓨터: 10 11 12

> 개수 입력: 3

플레이어: 13 14 15

컴퓨터: 16 17

> 개수 입력: 3

플레이어: 18 19 20

컴퓨터: 21 22

> 개수 입력: 3

플레이어: 23 24 25

컴퓨터: 26 27 28

> 개수 입력: 2

플레이어: 29 30

컴퓨터: 31

플레이어 승리



# 백 게임

# Format String

- %5d %05d
- %10f %.2f %10.2f
- %X %x
- %O

$$\frac{\pi}{\epsilon}.$$