다음에 제시된 문제들을 R 코드로 작성한 후에 lab\_05.R 로 저장하여 제출합니다.

# 문제1

~~~~

# 문제2

~~~~

# 제어문

[문제1]

1. grade 라는 변수에 1부터 6사이의 난수를 추출하여 저장한다.

2. grade 의 값이 1 또는 2 또는 3이면 다음 결과를 출력한다.

"x 학년은 저학년입니다."

grade 의 값이 4 또는 5 또는 6이면 다음 결과를 출력한다.

"x 학년은 고학년입니다."

[문제2]

1. choice 라는 변수에 1부터 5사이의 난수를 추출하여 저장한다.

2. 추출된 값이 1이면 300 과 50 의 덧셈 연산을 처리한다.

추출된 값이 2이면 300 과 50 의 뺄셈 연산을 처리한다.

추출된 값이 3이면 300 과 50 의 곱셈 연산을 처리한다.

추출된 값이 4이면 300 과 50 의 나눗셈 연산을 처리한다.

추출된 값이 5이면 300 과 50 의 나머지 연산을 처리한다.

3. 출력 형식(단, 출력문장은 한 번만 구현한다.)

결과값 : XX

[문제3]

1. count 라는 변수에 3부터 10사이의 난수를 추출하여 저장한다.

2. 1부터 3사이의 난수를 추출한다.(deco)

3. deco가 1이면 "\*"을 count 값만큼 출력한다.

deco가 2이면 "$"을 count 값만큼 출력한다.

deco가 3이면 "#"을 count 값만큼 출력한다.

[문제4] – switch() 함수로 문제를 해결한다.

1. score 라는 변수에 0~100 사이의 난수를 저장한다.

2. score 의 값이 90~100 이면 level 변수에 “A 등급”을 저장한다.

score 의 값이 80~89 이면 level 변수에 “B 등급”을 저장한다.

score 의 값이 70~79 이면 level 변수에 “C 등급”을 저장한다.

score 의 값이 60~69 이면 level 변수에 “D 등급”을 저장한다.

score 의 값이 59 이하면 level 변수에 “F 등급”을 저장한다.

3. 결과를 다음 형식으로 출력한다.

“xx 점은 x 등급입니다.”

[문제5] 제어문 사용이 필수는 아님 (^^)

다음과 같이 영문자 대문자와 소문자로 구성되는 원소들을 갖는 벡터 alpha 를 생성하여 벡터의 내용을 화면에 출력한다.

“Aa” “Bb” …………………….. “Zz”