

[과제 1] 거스름돈 출력하기

어떤 가게의 모든 상품의 가격은 500원 이하이다. 고객이 가게에서 물건 한 개를 사고 500원을 낼 때 거스름돈을 계산하는 프로그램을 설계하고 작성하라. 거스름돈은 반드시 100원, 50원, 10원, 1원짜리 동전으로 주어야 한다. 또한 동전의 개수를 최소화해야 한다. 다음과 같은 포맷을 사용하시오.

```
구매 금액을 입력하세요[0-500] : 122
378원의 거스름돈은 다음과 같다.
100원짜리 동전 : 3개
 50원짜리 동전 : 1개
 10원짜리 동전 : 2개
  1원짜리 동전 : 8개
```

[과제 2] 자판기 쿠폰 사용하기

자판기에서 초콜릿 바를 개당 1원에 살 수 있다고 가정하자. 모든 초콜릿 바 안에는 쿠폰이 들어 있다. 당신은 자판기에서 7개의 쿠폰으로 1개의 초콜릿 바를 돌려 받을 수 있다. 당신은 쿠폰으로 돌려받은 초콜릿을 포함해서 몇 개의 초콜릿 바를 먹을 수 있을지 알고 싶다. 당신이 n원을 가지고 있다고 가정한다. n원과 쿠폰을 사용하여 당신이 얻을 수 있는 초콜릿바의 개수와 남은 쿠폰의 개수를 출력하는 프로그램을 작성하시오. 다음과 같은 포맷을 사용하시오.

```
* 돈을 넣어 주세요 : 20
=====
* 초콜릿 23개, 쿠폰 2개
```

[과제 3] 산수의 해법 찾기

문자 산수 퍼즐에서는 수학 방정식을 문자를 사용해 나타낸다. 각각의 문자는 0부터 9까지의 숫자가 될 수 있지만 2개의 문자가 같은 숫자를 가질 수는 없다. 예들 들면, SEND + MORE = MONEY 퍼즐의 해법은 S=9, R=8, O=0, M=1, Y=2, E=5, N=6, D=7이다. 다음 문자 산수의 해법을 찾는 프로그램을 작성하라.

TOO + TOO + TOO + TOO = GOOD