(2) 응용: 간단한 챗봇 만들기

송기태 (kitae040522@gmail.com)

Soongsil Univ. (Computer Science and Engineering)

Content

실습: 입출력을 활용한 간단한 챗봇 만들기

과제: 필수 과제 설명

과제: 선택 과제 설명



"당신의 이름은 무엇인가요?"

"송기태"





"송기태님 반가워요! 나이는 어떻게 되세요?"

"20"





"이제 나이가 바뀌어서 18살이거나 19살이시겠네요."

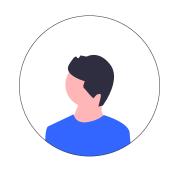
"00"





"그렇다면, 현재 어디 학교에 다니고 계신가요?"

"숭실대학교 컴퓨터학부"





"숭실대학교에 재학 중이시군요. 좋은 하루 보내세요!"

"00"



어떻게 구현할까?

- 대화 Flow를 보면, 나는 컴퓨터가 준비해 온 질문에 답만 하는 중.
- 이전 시간에 배웠던 기본 입출력 함수를 응용하면 충분히 만들 수 있을 것 같음.
- `input()` 함수의 리턴 값은 항상 문자열임에 주의하며, 적절하게 형변환을 섞어주면 됨.
- 문자열 메소드를 적절히 섞어, 학교명만 추출할 수 있을 거 같음.

로봇 기사 만들기

축구 이적 기사를 보면 거의 비슷한 기사가 되풀이 된다. 이적하는 선수의 이름, 원래 팀, 옮기는 리그 이름과 팀 이름, 마지막으로 이적료까지.

기사의 틀을 만들어 두고, 핵심 요소는 변수로 만들면 자동으로 기사를 찍어낼 수 있을 것이다. 이것을 프로그램으로 만들어 기사를 작성해보자.

축구 말고도, 자신이 좋아하는 스포츠로 바꿔서 프로그램을 작성해도 된다.

타입 검사기 만들기

파이썬은 변수를 만들 때, 따로 타입을 명시하지 않는다. 이는 분명 장점으로 다가올 수 있지만, 나중에 자신이 짠 함수나 모듈에서 예상치 못한 심각한 에러를 만드는 원인이 될 수도 있다.

임의의 변수를 지정해두고, 변수의 타입이 정수형이면 1을 출력하고, 실수형이라면 2, 문자열이라면 3을 출력하는 프로그램을 작성하라. 단 아직 배우지 않은 if~else는 사용하면 안된다.