

(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

실습: 입출력을 활용한 간단한 챗봇 만들기



"당신의 이름은 무엇인가요?"

"송기태"



실습: 입출력을 활용한 간단한 챗봇 만들기



"송기태님 반가워요! 나이는 어떻게 되세요?"

"20"



실습: 입출력을 활용한 간단한 챗봇 만들기



"이제 나이가 바뀌어서 18살이거나 19살이시겠네요."

"○○"



실습: 입출력을 활용한 간단한 챗봇 만들기



"그렇다면, 현재 어디 학교에 다니고 계신가요?"

"송실대학교 컴퓨터학부"



실습: 입출력을 활용한 간단한 챗봇 만들기



"송실대학교에 재학 중이시군요. 좋은 하루 보내세요!"

"ㅇㅇ"



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 짰 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.