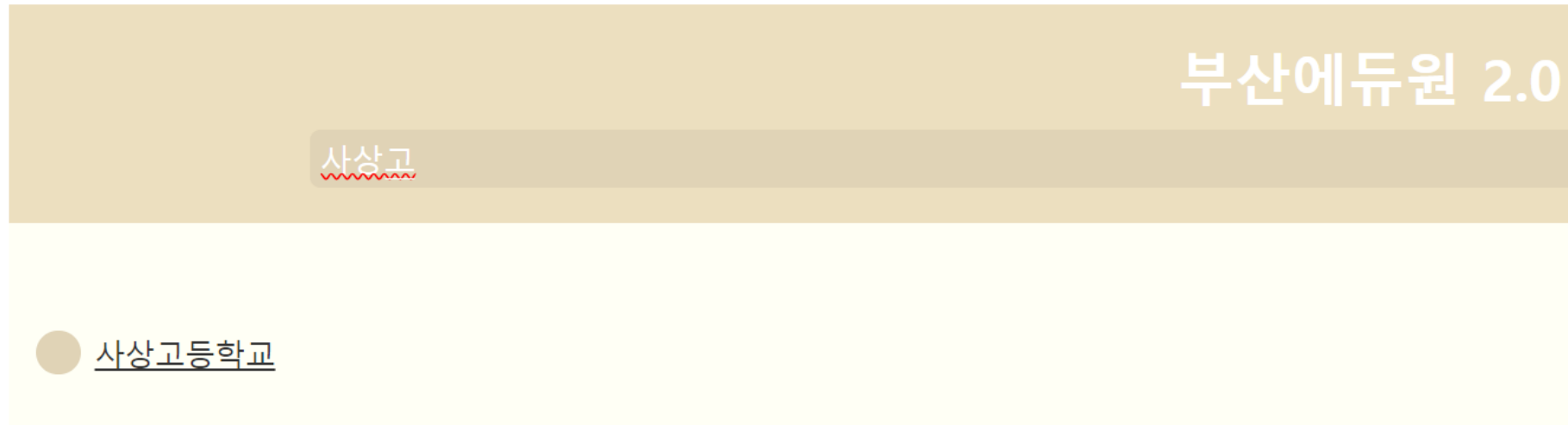


실습 페이지 제작

# 학교 홈페이지 찾기

- 구글 - 부산에듀원2.0 검색
- 학교별 도메인 검색해서 들어가기




# 학교 홈페이지에서 회원 가입


사상고등학교


accounts.elice.io/accounts/signin/me?continue\_to=https%3A%2F%2Fsasang-h.elice.io%2F&lang=ko&org=sasang-h

usecubes - Design usecubes - 디자인 Gmail YouTube 지도 Home




계성(鏡城) 지혜(智惠) 배려(配慮)  
사상고등학교

 t2024086@sasang.hs.kr




.....




비밀번호를 잊어버리셨나요?

로그인

또는



카카오톡 로그인



구글로 로그인

더보기

아직 계정이 없으신가요? [회원가입](#)

# 가입한 계정 권한 업그레이드

- 기관 관리 – 기간 구성원
- 학생 권한을 선생님으로 변경

구성원 관리

전체 구성원 (237)

학교관리자 (6)


선생님 (0)

**학생 (231)**

게스트 (0)

미인증 (0)

학생 > 김수진



김수진

ramizu@nate.com

인증 ID: ramizu@nate.com

사용 가능 학점

© 0 [내역 확인](#)

구독

--

인증

✓

권한

학생 ▲

학교관리자

선생님

학생

...

등록된 교과서 (0)

교과서명을 입력해주세요.

Q

+ 교과서 등록

ID	교과서명	교육기간	수강기간	이수 완료	내역 보기	권한
등록된 교과서가 없습니다.						

# 교과서 만들기

- 메인 – 교과서 만들기

선생님가 하는 일  
기관에서 운영할 교과서를 제작해보세요!

헬프센터로 이동

+ 교과서 만들기

### 교과서/시험 만들기

교과서

시험

챌린지

교과서명 \*

연수용

유형 \*

자유 선택형

진도 완료형

만들기 취소

전체 보기

범위 공지

24-06-13

# 기본 정보 설정

## 기본 정보

### 교과서 유형 \*



자유 선택형



진도 완료형

1. 자유 선택형 : 학생이 자유롭게 수업자료를 선택해 수강할 수 있습니다.
2. 진도 완료형 : 순서대로 수업자료를 완료해야 다음 수업자료로 넘어갈 수 있습니다.

### 교과서명 \*

연수용

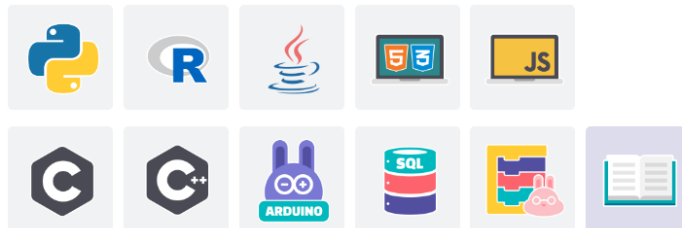
125

### 한 줄 소개

예) 파이썬 기초를 풀썩 실습 문제로 배울 수 있는 교과서!

256

### 교과서 로고



이미지 추가

### 파일 선택

선택된 파일 없음

- ① 최대 1 MB까지 업로드 가능합니다.
- ① 208 \* 208px의 정사각형 이미지를 사용해주세요.
- ① 이미지를 드래그 앤 드롭하여 업로드할 수 있습니다.

# 단원 만들기

단원 만들기

×

단원 제목 \*

입출력

125

단원 소개

소개글을 입력해주세요.

250

단원 날짜

31

단원 날짜

만들기


이전


# 수업자료 추가 - 프로그래밍 실습


수업자료 추가


×


수업자료 유형을 선택하세요.


  
마크다운 텍스트


  
Youtube 링크/  
라이브


  
문서파일  
(PDF/PPT)


  
프로그래밍 실습

  
퀴즈

  
비디오 파일

  
과제

  
URL 연결  
외부수업자료

  
설문조사

다음

취소



# 실습 만들기

## 프로그래밍 실습



수업자료 제목 \*

출력

126

실습 유형

CLI 프로그래밍	아두이노	스크래치	다중 언어 실습	엔트리	마이크로비트
-----------	------	------	----------	-----	--------

Python, Java, C/C++, R 등과 같은 CLI 프로그래밍 및 자동 채점 시스템을 제공합니다. 내장 브라우저를 이용한 HTML, JavaScript, CSS, Flask/Django 와 같은 웹 프로그래밍 및 VNC도 지원합니다.

제출 버튼

☒ 사용

☐ 미사용

메타데이터 설정

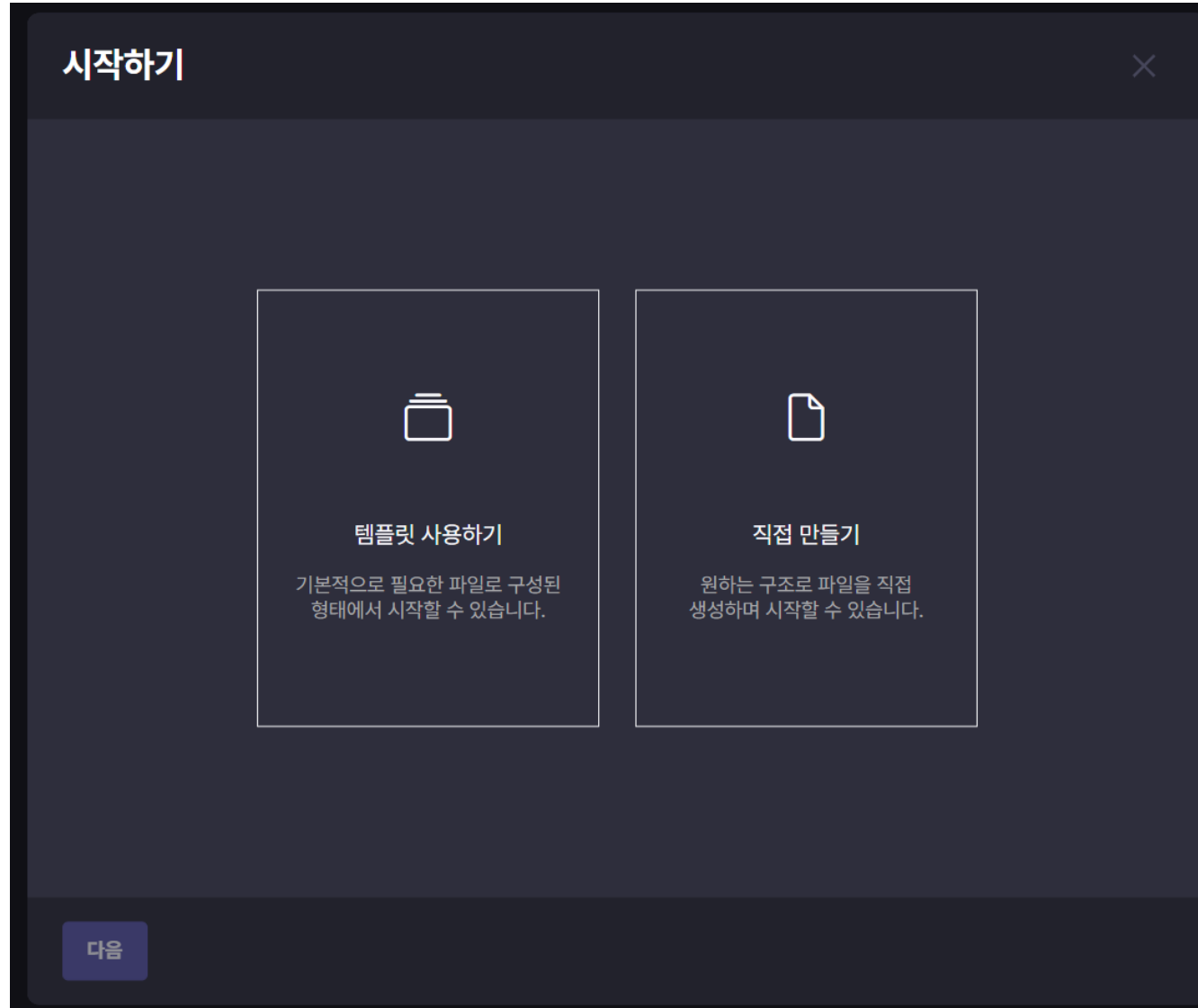
메타데이터 설정 활성화시 본 수업자료에 대한 메타데이터를 입력할 수 있습니다.

☐

저장

취소

# 예제 만들기 - 템플릿 사용하기



# 실습 환경 설정(1)

실습 환경

사용중

추천

교과서전용

기타

사용할 실습 환경을 검색하세요.

Java 8 + Python 2

Machine Learning(Python 2)

Machine Learning(Python 3)

Python 3

Python 2

Machine Learning(Python 3) For ...

Machine Learning(Python 3) For ...

Machine Learning(Java 8 + Pyth...

Chatbot (Python 3)

Java 8 + Python 3

Java 8 + Python 3.6 + R 3.4

Machine Learning(Java 8 + Pyth...

설명

기본 파이썬 실습 환경(Python 3)

- Python 3.6.0
- pip 9.0.1
- setuptools 28.8.0

템플릿 변경

사용하기

# 실습 환경 설정(2) - `python3 -u main.py`

실행 환경 설정

컴파일 및 실행 환경 \*

[실행] 버튼을 누르면 실행되는 셸 스크립트입니다. Ubuntu 기반 bash 셸에서 작동합니다.

```
1 python3 -u main.py
```

# 실습 환경 설정(3)

테스트 케이스 1

STDOUT 출력값이 같음

입력값 [0 bytes]

출력값 [19 bytes]

환영해, 하하!

실행 제한시간 (초)

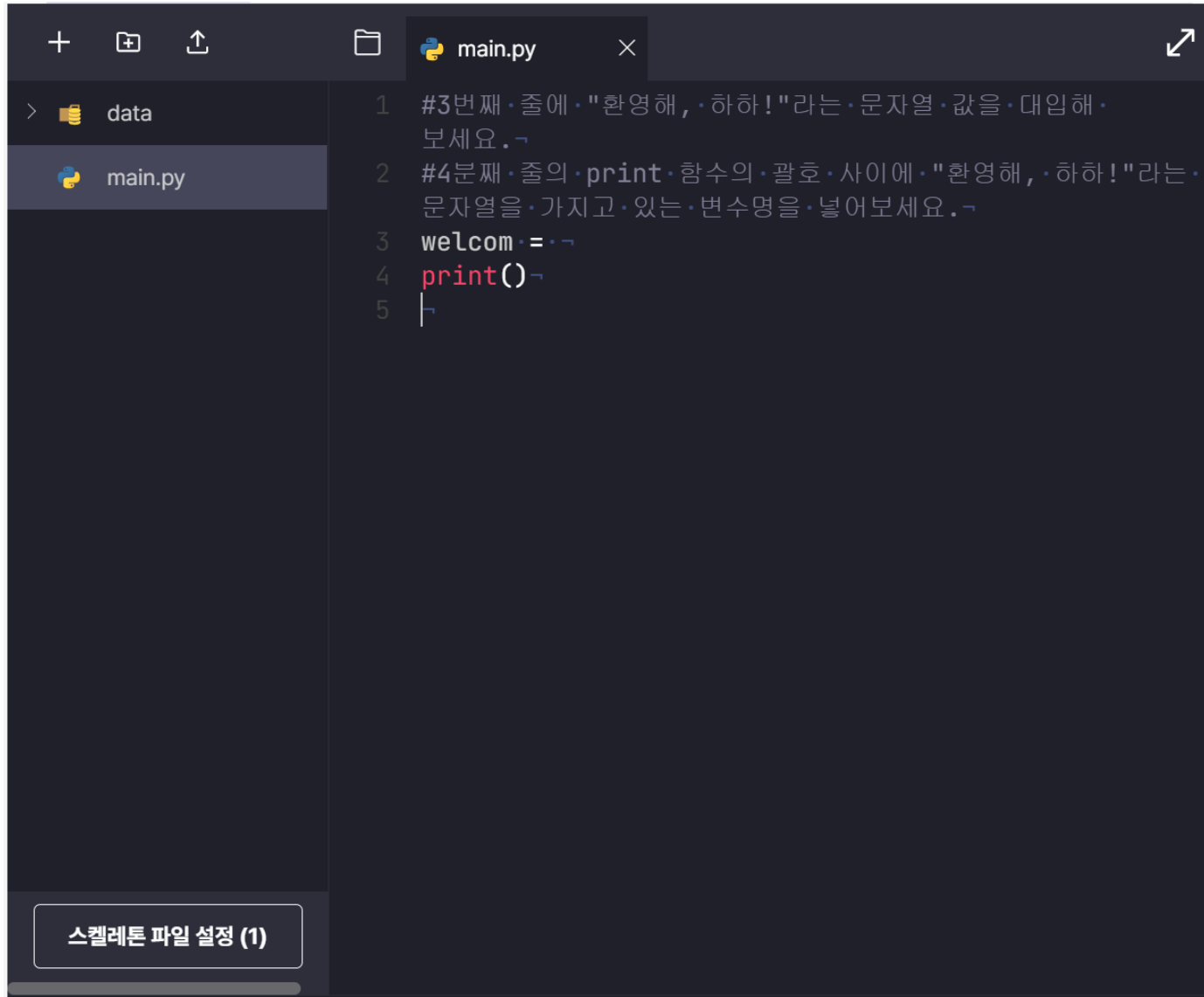
60

점수 (%)

100



# main.py 작성



```
1 #3번째 줄에 "환영해, 하하!"라는 문자열 값을 대입해  
  보세요.↵  
2 #4번째 줄의 print 함수의 괄호 사이에 "환영해, 하하!"라는  
  문자열을 가지고 있는 변수명을 넣어보세요.↵  
3 welcom.=.↵  
4 print()↵  
5 |
```

스켈레톤 파일 설정 (1)

- 코드 작성
- 스켈레톤 파일 설정

# 문제 설명 만들기

보조수업자료 보기

보조수업자료 사용 안함

문제 설명

작성한 내용은 학습 수업자료 탭의 왼쪽 영역에 표시됩니다.

설명 지시사항 답안

↺ ↻ ≡ 기본 ▾ Aa Arial ▾ - 15 + ≡ 왼쪽 정렬 ▾ B I U </> 🔗

문자열에 출력 함수 사용하기

변수에 값을 대입

변수 이름을 print 함수의 괄호 사이에 넣기

보조수업자료 보기

보조수업자료 사용 안함

문제 설명

작성한 내용은 학습 수업자료 탭의 왼쪽 영역에 표시됩니다.

설명 지시사항 답안

↺ ↻ ≡ 번호 매기기 목록 ▾ Aa Arial ▾ - 15 + ≡ 왼쪽 정렬 ▾ B I U

문자열

1. 변수

2. 변수

용하기

호 사이에 넣기

≡ 기본

H1 제목 1

H2 제목 2

H3 제목 3

≡ 글머리 기호 목록

≡ 번호 매기기 목록

☒ 체크 리스트

66 인용

☒ 코드 블록

# 지시 사항 만들기

## 보조수업자료 보기

보조수업자료 사용 안함

## 문제 설명

작성한 내용은 [학습 수업자료](#) 탭의 왼쪽 영역에 표시됩니다.

설명 **지시사항** 답안

↺ ↻ ≡ 기본 ▼ Aa Arial ▼ - 15 + ≡ 왼쪽 정렬 ▼ B I U </> 🔗

이렇게 해보세요!

3번째 줄에 "환영해, 하하!"라는 문자열 값을 대입해 보세요.

4번째 줄의 print 함수의 괄호 사이에 "환영해, 하하!"라는 문자열을 가지고 있는 변수명을 넣어보세요.

입력 예시

⋮ 없음

출력 예시

환영해, 하하!

↺ ↻ 코드 블록 ▼ JavaScript ▼

이렇게 해보세요!

1. 3번째 줄에 "환영해, 하하!"라는 문자열 값을 대입해 보세요.

2. 4번째 줄의 print 함수의 괄호 사이에 "환영해, 하하!"라는 문자열을 가지고 있는 변수명을 넣어보세요.

입력 예시

없음

출력 예시

1 환영해, 하하!



# 답안 만들기

설명 지시사항 답안



코드 블록 ▾

Python ▾

```
1 welcom = "환영해, 하하!"  
2 print(welcom)
```

# 실습2 만들기 - 복제

## 학습 자료 목록

 수업자료 추가  더보기

☐ 학습수업자료

↕ 순서 변경

☐  출력

[수업자료 공개](#)  

수정

공개하기

공개 예약

복제

이동

삭제

## 하위 단위 목록

↕ 순서 변경  하위 단위

현재 하위 수업이 없습니다.

하위 수업 추가

# 실습2 만들기 - 이름 변경

## 프로그래밍 실습



수업자료 제목 \*

입출력

125

### 성적 반영

비공개 수업자료는 체크여부와 관련없이 항상 성적에 포함되지 않습니다.



성적에서 제외

### 실습 유형

CLI 프로그래밍

아두이노

스크래치

다중 언어 실습

엔트리

마이크로비트

Python, Java, C/C++, R 등과 같은 CLI 프로그래밍 및 자동 채점 시스템을 제공합니다. 내장 브라우저를 이용한 HTML, JavaScript, CSS, Flask/Django 와 같은 웹 프로그래밍 및 VNC도 지원합니다.

### 제출 버튼



사용



미사용

### 메타데이터 설정

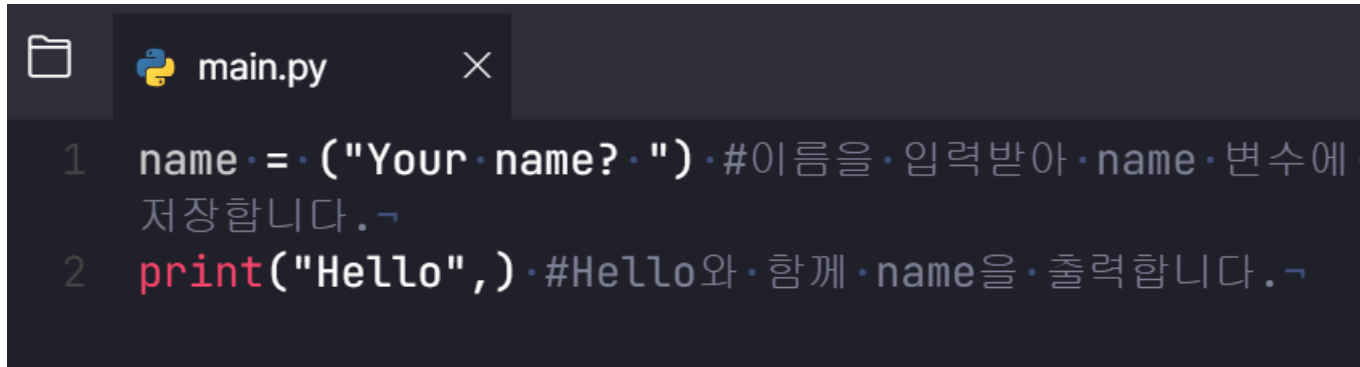
메타데이터 설정 활성화시 본 수업자료에 대한 메타데이터를 입력할 수 있습니다.



저장

취소

# main.py 작성



```
1 name = ("Your name? ") #이름을 입력받아 name 변수에  
저장합니다.↵  
2 print("Hello",) #Hello와 함께 name을 출력합니다.↵
```

- 코드 작성
- 스켈레톤 파일 설정

# 실행/채점 파일 작성

STDOUT 출력값이 같음

입력값 [9 bytes]

김수진

출력값 [26 bytes]

Your name? Hello 김수진

실행 제한시간 (초)

60

점수 (%)

50

테스트 케이스 2

STDOUT 출력값이 같음

입력값 [9 bytes]

앨리스

출력값 [26 bytes]

Your name? Hello 앨리스

실행 제한시간 (초)

60

점수 (%)

50

# 실습2 만들기 - 설명

## input()함수 사용하기

1. input()함수는 키보드의 입력을 통해 자료를 입력 받는 함수이다.
2. input()함수를 통해 입력 받은 값은 문자열로 저장된다.
3. input()함수는 괄호 안의 작은 따옴표 또는 큰 따옴표로 감싼 문자열을 모니터에 보여주며 입력 받는다.

# 실습2 만들기 – 지시사항

이렇게 해보세요!

`"Your name? "` 이 출력 되고, 변수 `name`에 이름을 입력 받아서 다음과 같이 출력 되게 완성해 보세요.

입력 예시

```
1 Your name? 김수진
```

출력 예시

```
1 Hello 김수진
```

# 실습2 만들기 - 답안

```
1 name = input("Your name? ") #이름을 입력받아 name 변수에 저장합니다.  
2 print("Hello",name) #Hello와 함께 name을 출력합니다.
```



## 실습 3 - main.py 작성

```
1  #중첩제어구조를 사용하여 사용자의 대답에 따라 프로그램을 종료하는 프로그램을 아래에 작성하세요.
2  a=1
3  while 빈칸:
4      print("프로그램을 종료하시겠습니까?")
5      n=input("[예/아니요]:")
6      if 빈칸:
7          a=0
8          print("프로그램을 종료합니다.")
9      elif 빈칸:
10         a=1
11         print("프로그램이 계속 실행됩니다.")
12     else:
13         print("잘못된 입력입니다. 다시 입력해 주세요.")
```

# 실습 3 - 실행/채점 파일 작성

## 테스트 케이스 1

STDOUT 출력값에 문자열이 포함 ▼

입력값 [3 bytes]

예

출력값 [32 bytes]

프로그램을 종료합니다.

실행 제한시간 (초)

60

점수 (점)

50

## 테스트 케이스 2

STDOUT 출력값에 문자열이 포함 ▼

입력값 [13 bytes]

아니요  
예

출력값 [39 bytes]

프로그램이 계속 실행됩니다.

실행 제한시간 (초)

60

점수 (점)

50

## 실습3 - 답안

```
1 a=1
2 while a:
3     print("프로그램을 종료하시겠습니까?")
4     n=input("[예/아니요]:")
5     if n=="예":
6         a=0
7         print("프로그램을 종료합니다.")
8     elif n=="아니요":
9         a=1
10        print("프로그램이 계속 실행됩니다.")
11    else:
12        print("잘못된 입력입니다. 다시 입력해주세요.")|
```

# 실습3 – 세부 정보를 이용한 설명

사용자의 대답에 따라 프로그램을 종료하는 프로그램

## ▼ 문제 이해 및 분석

사용자로부터 '예'를 입력받으면 프로그램이 종료되고, '아니요' 입력받으면 계속 프로그램을 종료할지 물어보는 프로그램이다.

## ▼ 알고리즘 설계

1. 변수 a에 참(True)을 의미하는 1을 저장하여 while 반복문에서 무한 반복하도록 한다.
2. 반복문 안에 input()함수를 사용하여 프로그램을 종료 여부에 대한 대답을 문자열로 입력받는다.
3. 반복문 안에 조건문을 사용하여 만약 입력받은 문자열이 '예'와 같다면 거짓(False)을 의미하는 0을 저장하여 프로그램을 종료한다.
4. 만약 입력받은 문자열이 '아니요'와 같다면 참(True)을 의미하는 1을 저장하여 프로그램이 계속 실행된다.
5. 만약 입력받은 문자열이 '예'와 '아니요'가 아니라면 '잘못된 입력입니다. 다시 입력해 주세요.'라는 문구를 출력하고 프로그램이 계속 실행된다.

## ▼ 변수 설계

1. 대답에 따라 0과 1을 저장하는 변수: a
2. 대답을 저장하는 변수: n

# 실습3 – 지시 사항

이렇게 해보세요!

1. 3번째 줄에 `while` 반복문이 무한 반복될 수 있는 조건을 작성하세요.
2. 6번째 줄에 입력받은 값이 "예"일 경우 프로그램을 종료합니다.라는 문장이 출력될 수 있게 작성하세요.
3. 9번째 줄에 입력받은 값이 "아니요"일 경우 프로그램을 종료합니다.라는 문장이 출력될 수 있게 작성하세요.

입력 예시1

```
1  예
```

출력 예시1

```
1  프로그램을 종료합니다
```

입력 예시2

```
1  아니요
```

출력 예시2

```
1  프로그램이 계속 실행됩니다.
```