**소프트웨어 입문 설계 네 번째 과제**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 덧셈, 뺄셈 수행하는 장면입니다. 처음 실행할 때는 두 숫자를 받지만 다음부터는 이전 값에 추가연산을 하도록 만들었습니다. | 곱셈, 나눗셈 수행하는 장면입니다. |
|  |  |
| 0으로 나누는 것을 방지한 장면입니다. | 다른 값이 입력되었을 때 잘못 입력했다고 띄워주는 장면입니다. |
|  |  |
| 숫자가 아닐 때 다시 입력 받는 장면입니다. | 0을 입력해 프로그램을 종료하는 장면입니다. |

2019042497 송정명

atof 함수는 변환에 실패하면 0을 반환하기 때문에 자칫하면 숫자 0과 헷갈릴 수 있습니다. 따라서 if를 사용해 문자열의 첫 번째가 ‘0’이 아니면서, atof 함수를 통해 float형으로 변환해낼 때 0이 변환되면 숫자가 아니라 잘못 입력한 것으로 처리하고 다시 입력 받도록 하였습니다.

첫 번째 연산이면 숫자를 두 개 입력 받지만 그 이후의 연산 때는 변수를 선언해 조건을 나누어 이전 결과 값에 추가 연산을 할 수 있도록 하였습니다.

질문에 대한 입력이 아닌 값을 받으면 예외처리를 하고 다시 실행되도록 하였습니다.