

5강

C_PROGRAMMING



조건문(switch-case문)

❖ 정의

- 다중 if문의 표현식과 비슷한 방법으로 실행
- 식에 맞는 부분을 찾아서 실행
- 프로그램상에 메뉴를 만드는 곳에 주로 쓰임

switch (식)

{

case 상수식 1: 문장 1; break;

case 상수식 2: 문장 2; break;

case 상수식 3: 문장 3; break;

.....

case 상수식 n: 문장 n; break;

default : 문장 n+1;

}

예제

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(int argc, char * argv[])
```

```
{
```

```
    int num;
```

```
    scanf("%d",&num);
```

```
    switch(num) {
```

```
        case 1:printf("1 입력"); break;
```

```
        case 2:printf("2 입력"); break;
```

```
        default:printf("1,2제외한 나머지 입력");
```

```
    }
```

```
}
```

예제

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char * argv[])
{
    char ch;
    scanf("%c",&ch);
    switch (ch){
        case 'a':printf("a를 입력"); break;
        case 'A':printf("A를 입력"); break;
    }
}
```

예제

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(int argc, char * argv[])
```

```
{
```

```
    int num,ret;
```

```
    scanf("%d",&num);
```

```
    ret=num%3;
```

```
    switch(ret){
```

```
        case 0:printf("3의 배수");break;
```

```
        default:printf("3의 배수 아니다");break;
```

```
    }
```

```
}
```

가위, 바위, 보 게임 기본[skip]

❖ 입력된 수가 0=가위, 1=바위, 2=보 그 이외 수 입력 시 종료

```
scanf("%d", &num);
```

```
switch(num){
```

```
    case 0:printf("가위");break;
```

```
    case 1:printf("바위");break;
```

```
    case 2:printf("보");break;
```

```
    default : printf("종료");
```

```
}
```

메뉴 만들기

```
#include <stdio.h>           //printf(), scanf()
#include <stdlib.h>          //exit(), system()

int main(int argc, char * argv[]){
    int num, data;
    while(1){
        system("cls");
        printf("=====Wn");
        printf("1. 데이터 입력Wn");
        printf("2. 데이터 출력Wn");
        printf("3. 종료Wn");
        printf("=====Wn");
        scanf("%d", &num);
        switch(num){
            case 1:printf("데이터를 입력하세요Wn");
                    scanf("%d", &data);break;
            case 2:printf("%d", data); system("pause");
                    break;
            case 3:exit(1);
        }
    }
}
```

Quiz

- ❖ 1~10까지의 숫자를 입력 받아 1은 'one', 2는 'two', 3은 'three'를 출력하고 그 이외는 'error'를 출력하시오.
- ❖ 선풍기 만들기(미풍, 약풍, 강풍, 정지)
- ❖ 다음 표를 보고 프로그램을 완성하시오

1-7	첫주	8-14	둘째주
15-21	셋째주	22-28	넷째주
29-31	다섯째주		

Quiz

거래처신용도	점수포인트
B	10
D	20
G	30

담당코드	점수포인트
A	5
B	15
C	20

판매량	특별상여금	특별포인트
0~200	1000	2
201~400	3000	4
401~600	5000	6
601~800	7000	8
801~1000	9000	10

❖ 사칙연산을 하는 계산기를 만드시오.(연산자 우선순위 없음)

- $1+5*3=$

18.00

- $3+4/2$

3.50

❖ 성적표 만들기

- 100-95 'A+'

90-94 'A'

- 89-85 'B+'

80-84 'B'

- 79-75 'C+'

70-74 'C'

- 69-65 'D+'

60-64 'D'

- 60- 'F'

=====

M e n u

=====

1. 학생이름 입력
 2. 성적 3과목 입력
 3. 학생이름 출력
 4. 합계 출력
 5. 평균 출력
 6. 종료
- =====