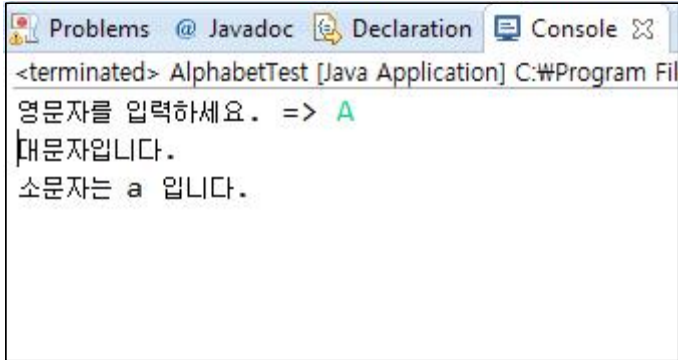


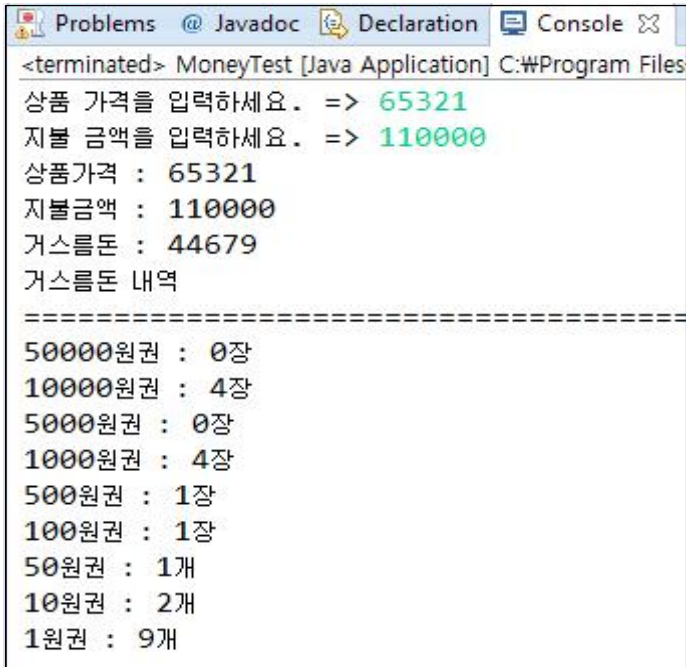
## 자바예제 #1 제어문

목적	1. 제어문의 개념을 이해한다. 2. 조건문, 반복문을 활용할 수 있다.
구성	프로젝트명 : Homework                      패키지명 : test01

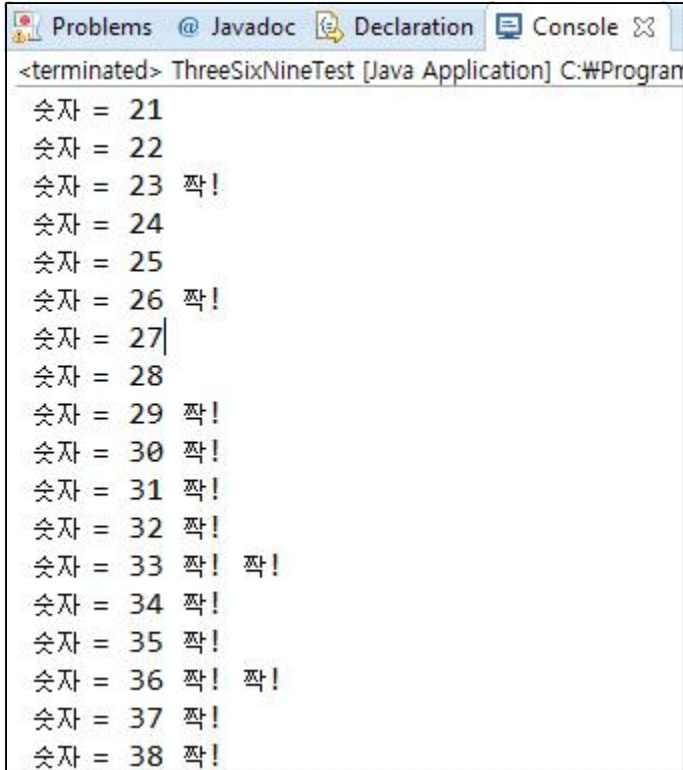

문제 #1	Scanner 클래스를 이용하여 키보드에서 영문자 한자를 입력받아 소문자이면 대문자로, 대문자이면 소문자로 변환하여 출력하는 프로그램을 작성하라. 입력된 문자가 영문자가 아니면 “영문자가 아닙니다.”를 출력하라.
클래스명	AlphabetTest

출력결과	 <pre> &lt;terminated&gt; AlphabetTest [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-1.8.0_101\bin\java.exe 영문자를 입력하세요. =&gt; A 대문자입니다. 소문자는 a 입니다. </pre>
------	--

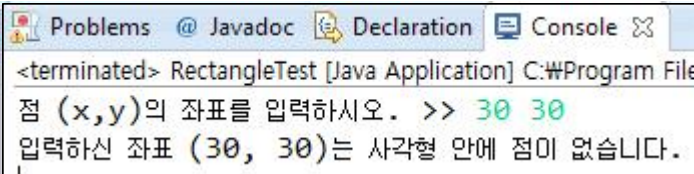

문제 #2	키보드로 정수로 상품가격과 지불금액을 입력받고, 거스름돈 내역이 50000원권, 10000원권, 5000원권, 1000원권, 500원, 100원, 50원, 10원, 1원짜리 동전 몇 개로 변환되는지 출력하시오.
클래스명	MoneyTest

출력결과	 <pre> &lt;terminated&gt; MoneyTest [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-1.8.0_101\bin\java.exe 상품 가격을 입력하세요. =&gt; 65321 지불 금액을 입력하세요. =&gt; 110000 상품가격 : 65321 지불금액 : 110000 거스름돈 : 44679 거스름돈 내역 ===== 50000원권 : 0장 10000원권 : 4장 5000원권 : 0장 1000원권 : 4장 500원권 : 1장 100원권 : 1장 50원권 : 1개 10원권 : 2개 1원권 : 9개 </pre>
------	--

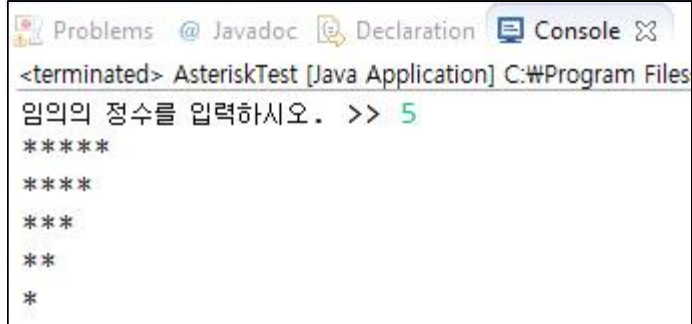
## 자바예제 #1 제어문

문제 #3	369 게임을 간단히 작성해보자. 1~99의 정수 중 3, 6, 9 중 하나가 있는 경우에는 “짝!”을, 두 개 있는 경우에는 “짝! 짝!”을 출력하는 프로그램을 작성하라.
클래스명	ThreeSixNineTest
출력결과	 <pre> &lt;terminated&gt; ThreeSixNineTest [Java Application] C:\Program 숫자 = 21 숫자 = 22 숫자 = 23 짝! 숫자 = 24 숫자 = 25 숫자 = 26 짝! 숫자 = 27 숫자 = 28 숫자 = 29 짝! 숫자 = 30 짝! 숫자 = 31 짝! 숫자 = 32 짝! 숫자 = 33 짝! 짝! 숫자 = 34 짝! 숫자 = 35 짝! 숫자 = 36 짝! 짝! 숫자 = 37 짝! 숫자 = 38 짝! </pre>
문제 #4	키보드로부터 특정 연도를 입력받아 윤년인지 아닌지를 판별하는 프로그램을 작성하라. 연수가 4의 배수인 경우는 우선 윤년으로 하되, 그 중에서 100의 배수는 평년이고, 400의 배수는 윤년이다.
클래스명	YearTest
출력결과	 <pre> &lt;terminated&gt; YearTest [Java Application] C:\Program Files\Java 연도를 입력하십시오. =&gt; 2012 2012년은 윤년! </pre>

## 자바예제 #1 제어문

문제 #5	<p>키보드로부터 한 점을 구성하는 좌표(x, y)를 입력받고, 입력받은 점이 직사각형 안에 있는지를 판별하느 프로그램을 작성하라.</p> <p>직사각형 좌표 : 시작점 (50, 50), 끝점(100, 100)</p>
클래스명	RectangleTest
출력결과	 <pre> &lt;terminated&gt; RectangleTest [Java Application] C:\Program File 점 (x,y)의 좌표를 입력하십시오. &gt;&gt; 30 30 입력하신 좌표 (30, 30)는 사각형 안에 점이 없습니다. </pre>
문제 #6	<p>1과 100사이의 값을 반복적으로 입력해서 컴퓨터가 생각한 값을 맞추면 게임이 끝난다. 사용자가 값을 입력하면, 컴퓨터는 자신이 생각한 값과 비교해서 결과를 알려준다. 사용자가 컴퓨터가 생각한 숫자를 맞추면 게임이 끝나고 몇 번 만에 숫자를 맞췄는지 알려주는 프로그램을 완성하십시오.</p>
클래스명	NumberTest
출력결과	 <pre> &lt;terminated&gt; NumberTest [Java Application] C:\Program File 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 80 더 작은 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 1 더 큰 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 50 더 작은 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 20 더 큰 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 30 더 큰 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 40 더 큰 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 45 더 큰 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 48 더 큰 수를 입력하세요. 1~100 사이의 임의의 정수를 입력하세요. =&gt; 49 정답입니다. ! 시도 횟수는 9 입니다. </pre>

## 자바예제 #1 제어문

문제 #7	임의의 숫자를 입력받아 *를 출력하는 프로그램을 작성하라.
클래스명	AsteriskTest
출력결과	 <pre> Problems @ Javadoc Declaration Console &lt;terminated&gt; AsteriskTest [Java Application] C:\Program Files\ 임의의 정수를 입력하십시오. &gt;&gt; 5 ***** ***** **** *** ** * </pre>