

2. 다음 프로그램의 실행 결과를 쓰시오.

```
print("반갑습니다. 파이썬")
```

```
print(2*3/10)
```

```
print("Hello", "world", "!!!")
```

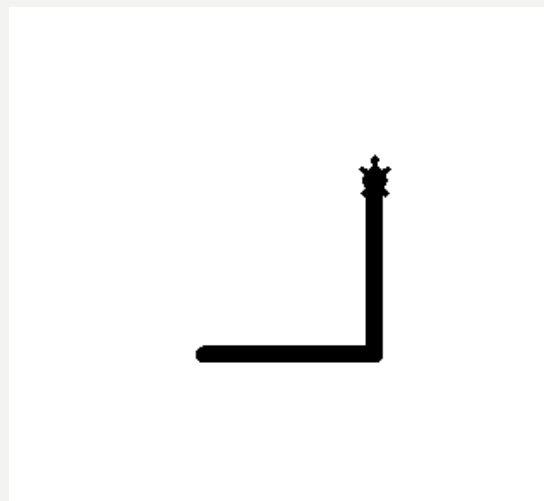
3. 파이썬을 사용하여 한주가 몇 시간에 해당하는지를 계산해보자.

출력 결과)

한 주는 총  시간입니다.
▶ 비공개

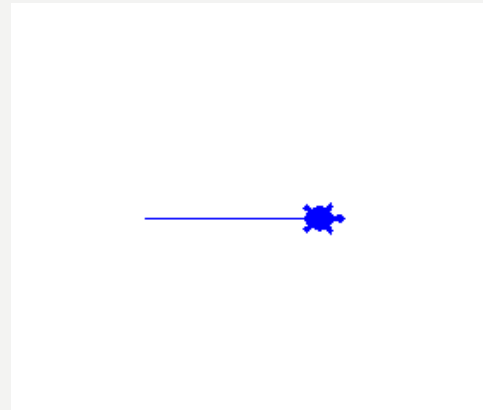
5. 터틀 그래픽에서 거북이를 이동하여서 다음과 두께가 10인 선을 그려보자.

출력 결과)



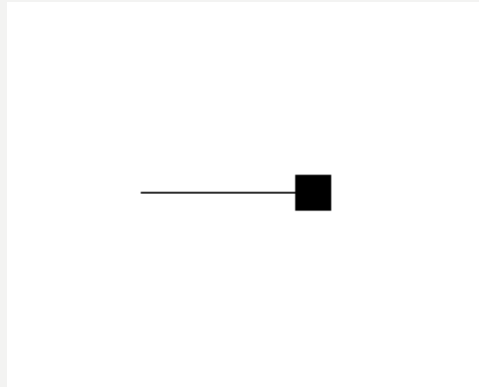
6. 터틀 그래픽에서 색상을 파랑색으로 변경하여서 다음과 같이 길이가 100픽셀인 선을 그려보자.

출력 결과)



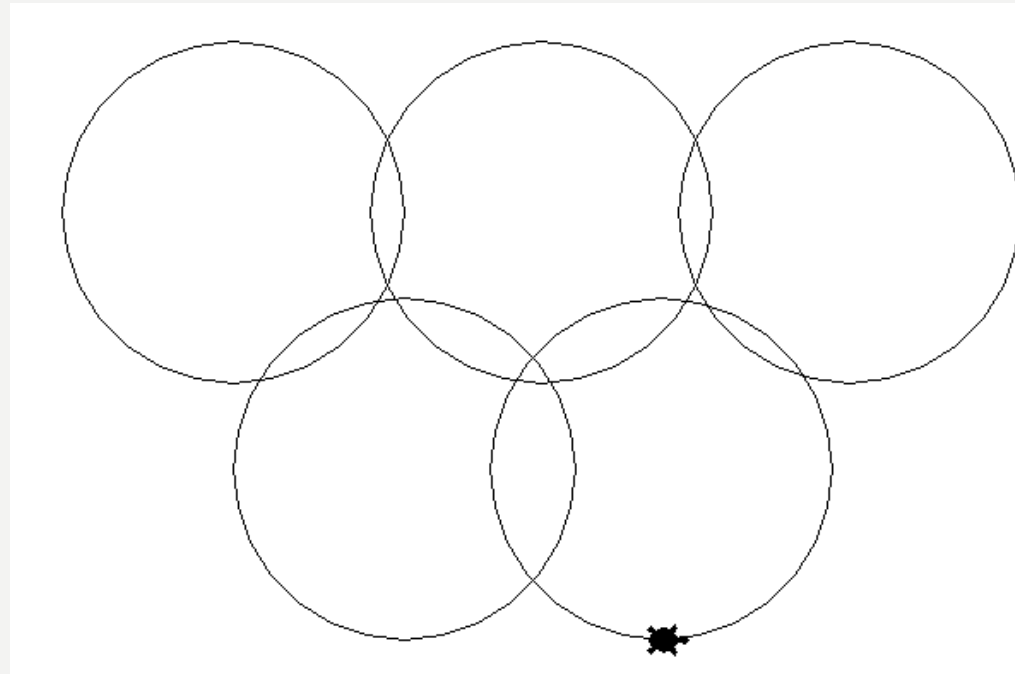
7. 터틀 그래픽에서 다음과 같이 shape()함수를 사용하면 된다. 사각형으로 변경하고 100 픽셀 길이의 직선을 그려보자.

출력 결과)



9. 터틀 그래픽에서 `t.circle(100)`이라고 입력하고 실행하면 화면에 반지름이 100인 원이 그려진다. 이들을 조합하여서 화면에 오륜기를 그리는 프로그램을 작성해보자.

출력 결과)



1. 사용자한테 이름과 나이를 입력하게 한다. 사용자가 100살이 되는 연도를 화면에 출력하는 프로그램을 만들어라.

출력 결과)

```
이름을 입력하시오 : 홍길동  
나이를 입력하시오 : 20  
홍길동 씨는 2100 년에 100살이시네요
```

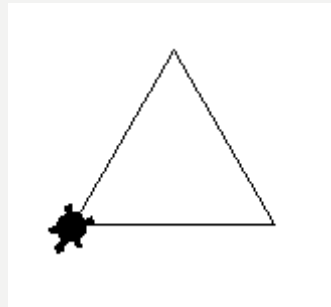
3. 사용자로부터 원의 반지름을 입력받아서 원의 면적을 계산하는 프로그램을 작성해보자.

출력 결과)

```
반지름을 입력하시오 : 10  
반지름이 10 인 원의 넓이 = 314.0
```

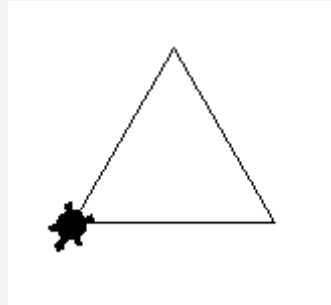

5. 삼각형의 한 변의 길이를 side 변수로 나타낸다. Side 변수의 초기값은 100이다.
Side 변수를 이용하여 화면에 삼각형을 그려보자.

출력 결과)



6. 5번 문제에서 우리는 삼각형 한 변의 길이를 side 변수로 표시했었다. 만약 우리가 삼각형 한 변의 길이는 200으로 변경하자고 하면 5번 코드에서 어디만 수정하면 되는가?

출력 결과)



7. 다음과 같은 그림을 그리는 프로그램을 작성하시오. 이때 작은 사각형의 한 변의 길이는 side 변수에 저장하고 거북이가 회전하는 각도는 angle 변수에 저장한다.

출력 결과)

