Due Day : 2019 년 10월 17일

제출일 : 2019년 10월 17일

제출자 이름 : 김민지

제출자 학번 : 21600069

숙제번호 : Reprot 01

1. 가위바위보 게임

두 사람에 대한 가위바위보를 입력 받았을 때 프로그램은 두 사람 중 누가 이겼는지 판별하여 승자를 return 해주는 프로그램을 만든다.

1. 일정한 패턴만들기

입력한 line 의 숫자에 따라 첫째 줄부터 line 숫자의 만큼의 패턴을 만들어내는데 각 line의 숫자만큼 써준 후 뒤이어 그 숫자보다 1씩 작아지면서 1에 도달할 때까지 연결하여 작성해준다.

1. 영화 정보를 출력해 준 뒤 영화의 평점을 입력할 수 있게 해준다. 총 5번 입력할 수 있다. 입력한 평점에 따라 각 평점 항목의 평점의 인원 수 가 올라가며 마지막에는 평점의 평균도 출력할 수 있게 해 준다.

문제 접근 방법

1. 가위바위보 게임에서는 people1 과 people2를 설정해 주었고 각각의 경우에 people이 어떤 패를 냈는지를 입력 값으로 받아줍니다. 이때 두 입력 값을 비교하여 승자를 결과값으로 리턴해주면 되는데 저는 이 두가지의 입력값이 각각 이기는 경우를 경우의 수로 생각하여 people1이 P를 냈을 경우는 people2가 R을 내면 이기는 경우이기 때문에 이 경우에 people1 이 승리임을 리턴해줍니다. 마찬가지로 R 인경우와 S인 경우 모두 이와 같은 원리로 승자를 출력하게 해 줍니다. People2 의 경우도 마찬가지로 해주었습니다.
2. 일정한 패턴 출력하는 문제에서는 for 문을 사용하여 n개의 line 을 출력한다고 생각하였고 이는 겉 부분 for 문으로 설정하였습니다. For 문 안쪽에서는 세 개의 for 문을 이용하여 line 을 출력했습니다. 첫번째 for문에서는 균형을 맞춰주기 위한 공백을 만들어주는 for 문으로 만들어주었고 두번째 for문은 입력한 숫자까지 1씩 증가하는 숫자를 출력할 수 있게 만들었고 세번째 for문에서는 입력한 숫자부터 1씩 감소하도록 하는 for 문을 작성하여 한 줄씩 print 하게 하였습니다.
3. 영화 평점 만들기 프로그램에서는 먼저 main 부분과 class 부분을 분리하여 만들었습니다. class부분에서는 movie라는 class를 만들어 이름을 저장하는 변수와 MPAA를 저장하는 변수, 각각 점수대 별로 저장할 수 있는 변수 5개와 평균값을 저장하는 변수를 설정해주었습니다. Main 에서 object 2개로 영화 2개를 만들고 각각의 이름과 MPAA를 setName과 setMPAA라는 함수를 통해 지정해주었습니다. 이 지정해준 영화를 사용자에게 보여주고 둘 중 어떤 영화를 평가할 것인지 keyboard로 부터 받아오고, 평가할 점수도 keyboard로 부터 받아옵니다. 받아온 값을 토대로 각 영화에 맞게 점수에 해당하는 인원을 1씩 증가 시켜줍니다. 이러한 값을 바탕으로 마지막에는 이 영화의 평균평점도 구해주는데 getAverage라는 함수를 만들어 평균값을 구해 Return 해주는 함수를 만들어 평균평점도 사용자에게 출력해주게 합니다.