

[코딩 문제 접근 시 기본 원칙 정리]

출력할 필요없이 눈으로만 가볍게 읽어도 되는 내용입니다

기본 원칙 1

- ✓ 필기 시험 준비 시, 코딩 문제는 무조건 다른 모든 파트를 마무리한 후 마지막에 학습한다
(필기 기출을 최소 2~3회독 하고 남은 시간에 코딩 문제를 채워 넣는다고 생각)

[상세 설명]

필기 시험에서 제일 중요한 요소는 평균을 올리는 것입니다! 시간이 너무 부족하다면 코딩 문제의 학습 순위는 제일 나중입니다.

코딩 문제를 무조건 버리라는 말이 아닌거 아시죠???? 하는 만큼 돌려받습니다. 실기를 위해 최대한 학습해 놓는게 나중을 위해서 좋으나 정 시간이 부족하면 코딩 문제 학습 순위를 나중으로 가져라는 거예요!!!

기본 원칙 2

- ✓ 코딩 문제 분석 시 변수와 인자 값, 매개변수(parameter) 값이 무엇인지 정도는 알고 있어야 한다.

[상세 설명]

컴퓨터에서 변수란 변할 수 있는 수를 말합니다. 예를 들면 a라는 수를 int형(정수)으로 선언한다면 int a라고 선언합니다. a라는 변수에는 사용자가 지정하는 정수 값이 들어갑니다. 따라서 정수 안에서 사용자가 지정하는 형태로 값이 계속 변할 수 있습니다.(혹은 연산을 통해서도 변할 수 있구요) 이러한 값들을 변수라고 합니다.

대부분의 언어는 int a, double b, String dataa1 등 형식을 앞에 선언하고 뒤쪽에 변수 명칭을 선언하는 형태로 변수를 선언하는데 상대적으로 최근에 나오는 언어들은 꼭 형식을 선언하지 않더라도 변수 안에 담는 값에 따라 자동으로 형식이 지정되기도 합니다(변수형을 지정하지 않아도 되는 대표적인 언어가 바로 Python 입니다)

이제 인자 값과 파라미터는 아래의 문제를 통해서 확인해보도록 하겠습니다. 아래의 문제를 먼저 보시죠.

19. 다음은 JAVA 관한 문제이다. 알맞는 출력값을 작성하시오.

```
public class over {
    public static void main(String[] args){
        ovr a1 = new ovr1();
        ovr a2 = new ovr2();
        System.out.println(a1.sun(3,2) + a2.sun(3,2));
    }

    int sun(int x, int y){
        return x + y;
    }
}

class ovr2 extends ovr1 {
    int sun(int x, int y){
        return x - y + super.sun(x,y);
    }
}
```

인자 값은 함수를 호출할 때 전달하는 변수로 해당 문제에서는 아래의 빨간 네모가 인자 값입니다.

```
System.out.println(a1.sun(3,2) + a2.sun(3,2));
```

매개변수(parameter)는 인자 값으로 전달되는 값을 받는 변수로

```
int sun(int x, int y){
    return x + y;
}

class ovr2 extends ovr1 {

    int sun(int x, int y){
        return x - y + super.sun(x,y);
    }
}
```

빨간 박스에 해당하는 부분을 말합니다.

변수, 인자 값, 매개변수 등은 코딩을 할 때 기초적인 부분이므로 이정도는 반드시 알고 계셔야 합니다..!

인자 값으로 함수를 호출하고, 함수에서 처리한(계산한) 값을 반환하고, 이에 대한 결과가 무엇인지를 자주 물어봅니다.

기본 원칙 3

✓ 코딩 문제를 풀 때는 무조건 메인 함수부터 찾는다.

[상세 설명]

아래처럼 문제가 뭔가 길어 보이고 복잡해 보인다? 일단 아래의 main이라고 써진 함수 부분부터 보세요!

73. 다음 JAVA 프로그램이 실행되었을 때, 실행 결과는?

```
public class Ape{
    static void rs(char a[]) {
        for(int i = 0; i < a.length; i++)
            if(a[i] == 'B')
                a[i] = 'C';
            else if(i == a.length - 1)
                a[i] = a[i-1];
            else a[i] = a[i+1];
    }

    static void pca(char a[]) {
        for(int i = 0; i < a.length; i++)
            System.out.print(a[i]);
            System.out.println();
    }

    public static void main(String[] args) {
        char c[] = {'A', 'B', 'D', 'D', 'A', 'B', 'C'};
        rs(c);
        pca(c);
    }
}
```

- | | |
|-----------|-----------|
| ① BCDABCA | ② BCDABCC |
| ③ CDDACCC | ④ CDDACCA |

전체적으로 어떤 함수를 호출하는지 어떤 값을 넣는지는 메인함수에서 정의합니다. 메인 함수를 먼저 봐야 전반적인 흐름이 어떻게 되는지, 어떻게 풀어야 할 것인지가 보입니다!

기본 원칙 4

- ✓ if문 / if else 문 / for문(+향상된 for문) / while 문 / do while문 / switch 문 등의 기본 문법에 대해서는 숙지하고 계셔야 합니다..!

[상세 설명]

기초적인 코딩 문법은 안다는 전제하에서 문제가 출시되고 있습니다..! 문법에 대한 운용도 종종 나오고 있구요! 그렇기 때문에 기초적인 문법에 대한 학습은 코딩 문제를 풀려면 필수입니다. 개념서에서 본 예시로는 부족하다 싶으시면 구글링 조금만 해봐도 나오는 기초 문법 정리된 내용 정말 많으니 꼭 위에 있는 문법들 정도는 숙지하고 계셔야 합니다!!!

기본 원칙 5

- ✓ 연습하실 때 눈으로만 풀지 말고 코딩 문제는 반드시 손으로 쓰는 연습을 하세요

[상세 설명]

하나하나 꼭 쓰면서 중간에 본인이 생각한 사고들과 정답까지의 과정을 비교해보세요! 실기 시험을 위한 준비이기도 하면서, 어려워 보이는 문제도 하나씩 대입하면서 손으로 쓰다 보면 생각보다 쉽게 풀리는 경험을 하실 수 있을겁니다. 결국 프로그래밍이란 수학적인 데이터의 흐름이거든요~! 대입만 잘 하셔도 반은 먹고 들어갑니다.

추가로 포인터 개념을 포함하여 올인원 강좌에서 강의를 하고 있습니다. 완강 후 인프런으로 옮길 예정이며, 그 전까지는 제 유튜브 채널에서 찾아 볼 수 있습니다. **필기 요약본 구매자 분들은 기출 해설 부분만 시청하시면 됩니다.**

다들 열공입니다~!

잊지 맙시다~ **필기는 결국 평균 점수 싸움입니다.** 코딩 문제 몇 개 맞추겠다고 시간 갈아 넣는 것보다, 다른 과목 암기 파트 외워서 평균적인 점수를 올리는 게 제일 유리한 전략입니다..! 마지막에 다듬을 때 코딩 문제 학습하시는거예요~!!!!