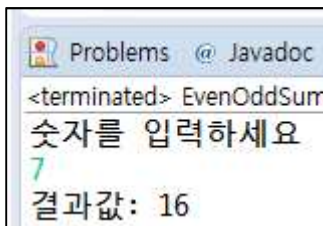


프로젝트명 : Practice01-2

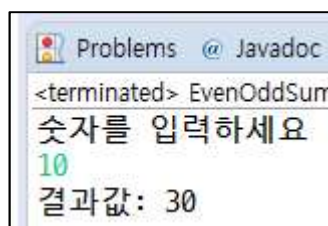
[문제] 다음과 같은 프로그램을 작성하세요

[클래스명] Problem06.java

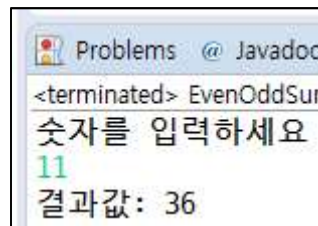
- a. 입력 받은 숫자가 홀수인 경우에는, 입력 값까지 홀수의 합을 출력합니다.
 - 예) 입력이 7 이면 16을 출력 ($1 + 3 + 5 + 7 = 16$)
- b. 입력 받은 숫자가 짝수인 경우에는, 입력 값까지 짝수의 합을 출력합니다.
 - 예) 입력이 10 이면 30을 출력 ($2 + 4 + 6 + 8 + 10 = 30$)



7입력시



10입력시

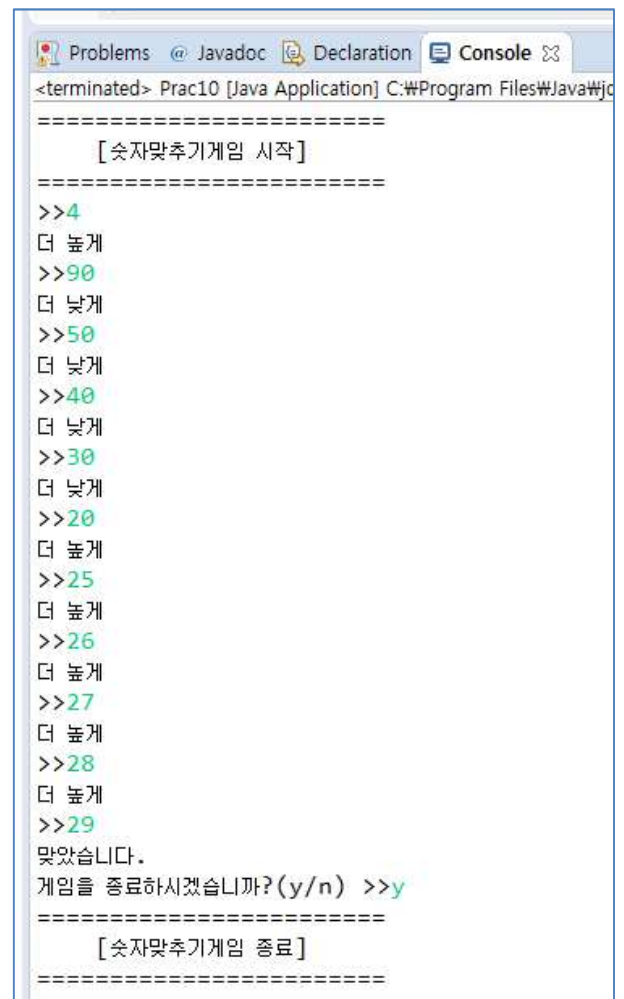


11입력시

[문제] 아래와 같이 숫자 맞추기 프로그램을 작성하세요

[클래스명] Problem07.java

- 숨겨진 숫자를 맞추는 게임입니다.
- 프로그램이 실행되면 1~100 사이의 숫자가 결정됩니다.
- 사용자가 입력한 숫자가 결정된 숫자보다 높으면 "더 낮게" 출력
- 사용자가 입력한 숫자가 결정된 숫자보다 낮으면 "더 높게" 출력 되며
- 정답을 맞춘 경우 "맞았습니다." 출력됩니다.
- 게임을 반복하기 위해 y/n이라 묻고 n인 경우 종료됩니다.
- (y 인 경우 다시 게임이 시작됩니다.)



[문제] 아래와 같이 은행 프로그램을 작성하세요

[클래스명] problem08.java

"1.예금" 선택후 금액을 입력하면 예금액이 합산됩니다.

"2.출금" 선택후 금액을 입력하면 예금액이 차감됩니다.

"3.잔고" 선택시 현재 잔고가 출력됩니다.

"4.종료" 선택시 종료됩니다.

"1,2,3,4 이외의 숫자" 다시입력해주세요 메시지 출력됩니다.



```
<terminated> Bank [Java Application] C:\Program Files

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 |4.종료
-----
선택>1
예금액>1500

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 |4.종료
-----
선택>2
출금액>700

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 |4.종료
-----
선택>3
잔고액>800

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 |4.종료
-----
선택>99
다시입력해주세요

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 |4.종료
-----
선택>4
프로그램 종료
```