

VR/AR 캡스톤 디자인 4주차 과제

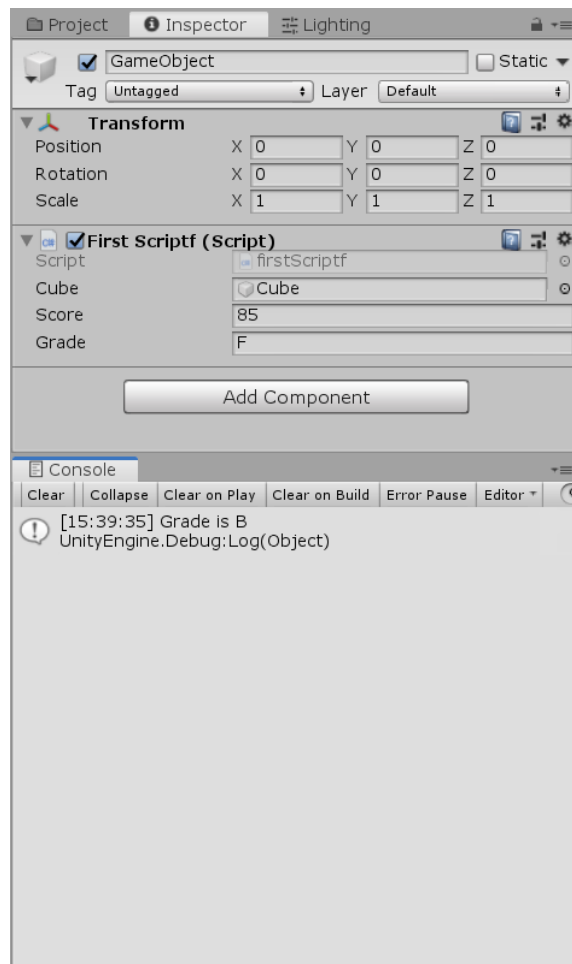
2018000337

장호우

컴퓨터소프트웨어학부

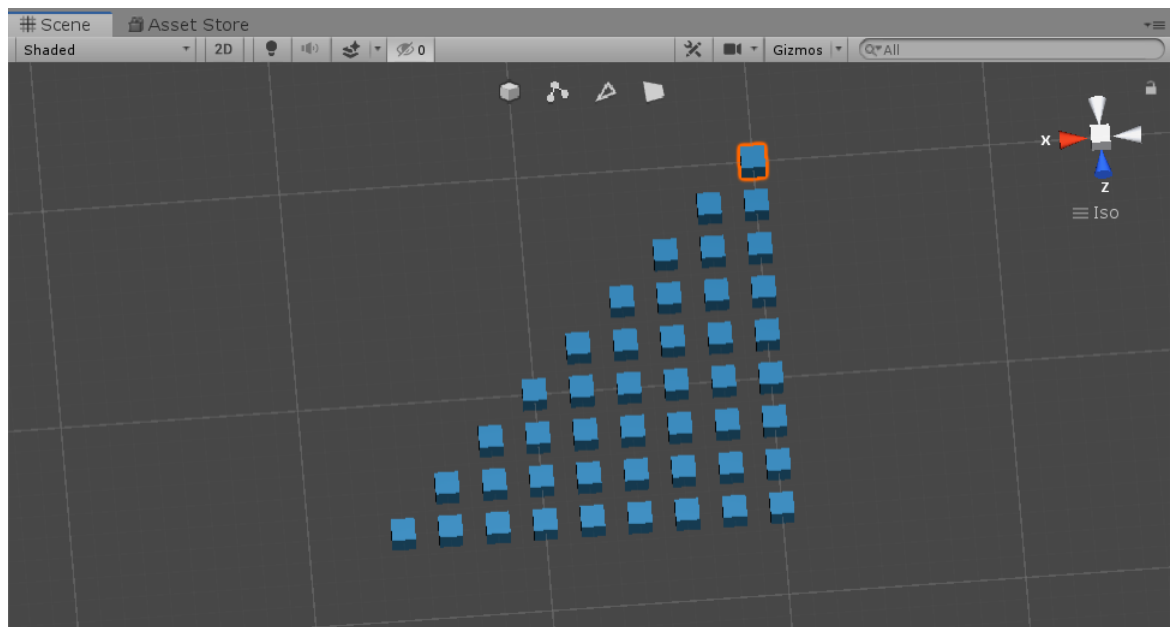
1. switch문을 사용하여 인스펙터 창에서 시험점수(0~100점)를 입력하면, 점수를 학점으로(A-100~90,B-89~80,C-79~70,D-69~60,F-59~)변환하는 프로그램 만들기

```
public class firstScriptf : MonoBehaviour {
    public int score = 85;
    public char grade = 'F';
    void Start() {
        switch (score / 10) {
            case 10:
                grade = 'A';
                break;
            case 9:
                grade = 'A';
                break;
            case 8:
                grade = 'B';
                break;
            case 7:
                grade = 'C';
                break;
            case 6:
                grade = 'D';
                break;
            default:
                grade = 'F';
                break;
        }
        Debug.Log("Grade is " + grade);
    }
}
```



2. for문을 사용하여 오브젝트 생성 및 배치하기

```
public class firstScriptf : MonoBehaviour {  
    public GameObject cube;  
    void Start() {  
        for (int i = 0; i < 9; i++) {  
            for (int j = i; j < 9; j++) {  
                Instantiate(cube, new Vector3(i*2, 0, j*2),  
Quaternion.identity);  
            }  
        }  
    }  
}
```



3. 배열 공부하기 & 배열과 for문을 사용하여 숫자 10개를 입력 받아 모두 더하는 프로그램 만들기

```
public int[] sum_nums = new int[10] { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };
public int total_sum = 0;
void Start() {
    for (int i = 0; i < sum_nums.Length; i++) {
        total_sum += sum_nums[i];
    }
    Debug.Log("Sum is " + total_sum);
}
```

