

[CSE2016]

프로그램 설계 방법론

Week 7: Patterns of Repetition : Iteration and Recursion

한양대학교 ERICA

소프트웨어융합대학

ICT 융합학부

2018. 11.06



문제1. 쉬운 369 게임

1. 1-50까지의 수를 증가시키면서 3,6,9가 포함된 수에서 ‘짝’ 을 표시한다.

[조건] 한 줄에는 10개 씩만 출력

[팁]

System.out.print -> 출력 + 줄바꿈 없음

System.out.println -> 출력 + 줄바꿈

String.indexOf(x) -> x 의 인덱스 위치를 반환. 음수일 경우 존재 X

```
<terminated> ThreeSixNine_Easy [Java A
```

```
1 2 짝 4 5 짝 7 8 짝 10
```

```
11 12 짝 14 15 짝 17 18 짝 20
```

```
21 22 짝 24 25 짝 27 28 짝 짝
```

```
짝 짝 짝 짝 짝 짝 짝 짝 짝 40
```

```
41 42 짝 44 45 짝 47 48 짝 50
```

문제2.Recursion을 활용한 제곱

- Recursion 을 활용하여 2의 10제곱을 구하시오

```
<terminated> Recursion [J  
2^10 = 1024
```

보너스 문제. 진짜 369게임

1-50까지의 수를 증가시키면서 3,6,9가 포함된 된 수에서는, 3,6,8가 포함될 때마다 ‘짝’ 을 표시한다.

[조건] 한 줄에는 10개 씩만 출력

[팁]
문제1에서 String.charAt(x) 를 추가적으로 활용

```
<terminated> ThreeSixNine [Java Applicatio
1 2 짝 4 5 짝 7 8 짝 10
11 12 짝 14 15 짝 17 18 짝 20
21 22 짝 24 25 짝 27 28 짝 짝
짝 짝 짝짝 짝 짝 짝짝 짝 짝 짝짝 40
41 42 짝 44 45 짝 47 48 짝 50
```