

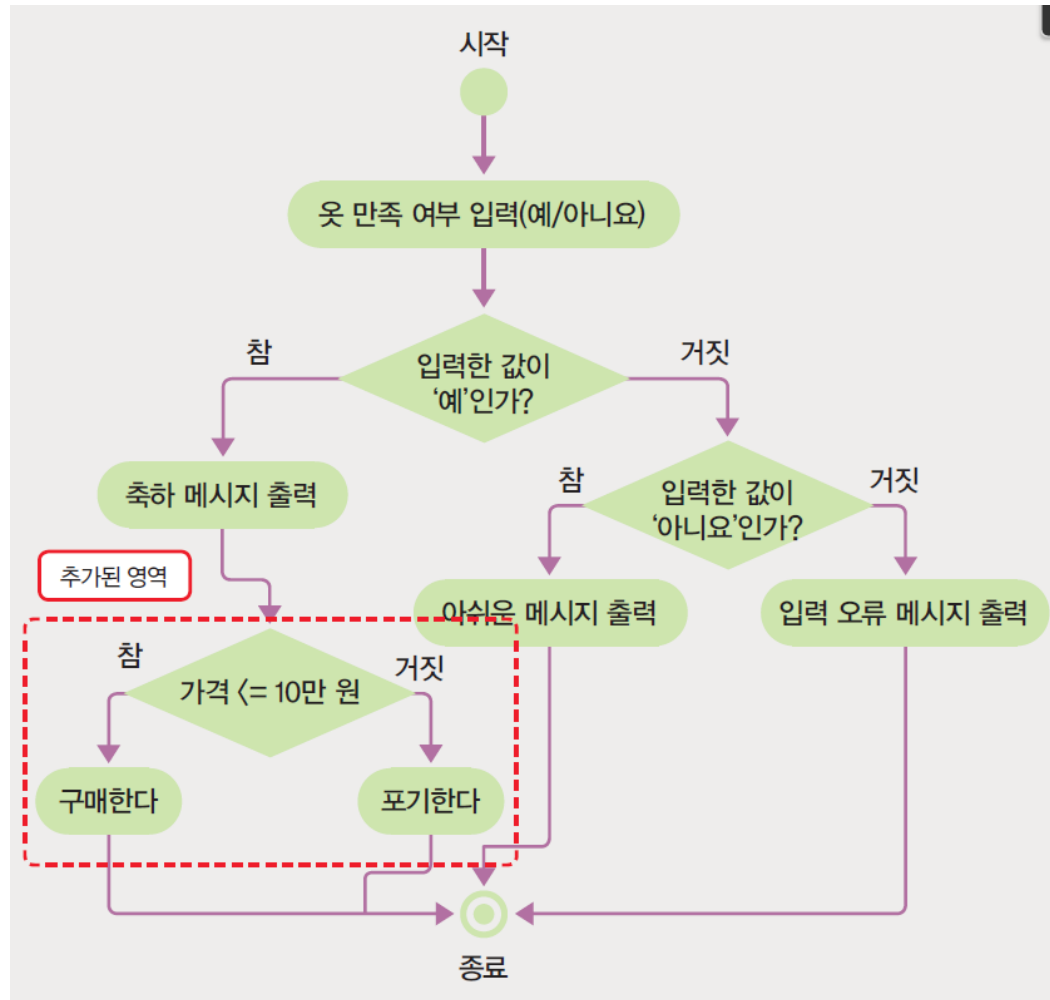
연습문제1

■ 분기한 블록문 안에서 다시 분기하는 중첩 분기문

"사용자에게 마음에 드는 옷이 있는지 없는지를 입력 받아서 결과를 출력하라. 단, '예' 또는 '아니요'가 아닌 입력 값에 대해서는 입력 오류 메시지를 출력하라. 마음에 드는 옷을 찾았다면 가격이 10만 원 이하인지 확인하라. 10만 원 이하면 구매하고, 그렇지 않으면 구매를 포기한다."

연습문제1

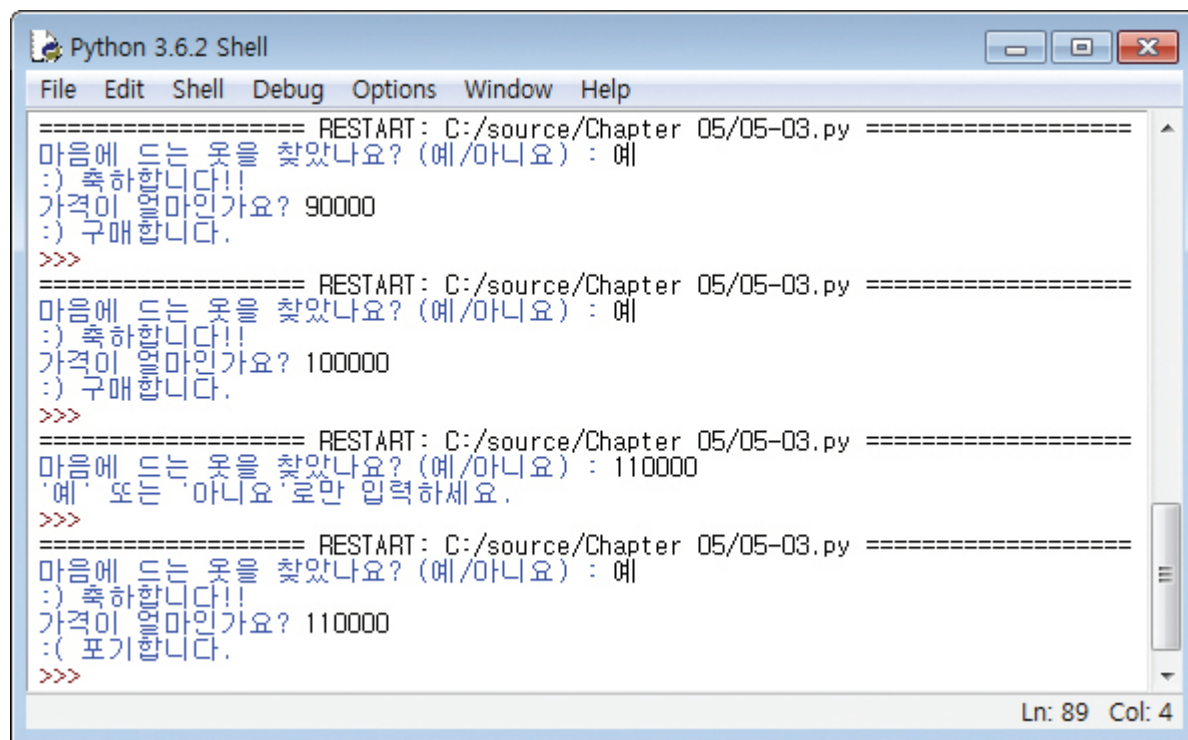
■ 분기한 블록문 안에서 다시 분기하는 중첩 분기문



[중첩 분기문 구현을 위한 순서도]

연습문제1

■ 분기한 블록문 안에서 다시 분기하는 중첩 분기문



```
Python 3.6.2 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
===== RESTART: C:/source/Chapter 05/05-03.py =====
마음에 드는 옷을 찾았나요? (예/아니오) : 예
:) 축하합니다!!
가격이 얼마인가요? 90000
:) 구매합니다.
>>>
===== RESTART: C:/source/Chapter 05/05-03.py =====
마음에 드는 옷을 찾았나요? (예/아니오) : 예
:) 축하합니다!!
가격이 얼마인가요? 100000
:) 구매합니다.
>>>
===== RESTART: C:/source/Chapter 05/05-03.py =====
마음에 드는 옷을 찾았나요? (예/아니오) : 110000
'예' 또는 '아니오'로만 입력하세요.
>>>
===== RESTART: C:/source/Chapter 05/05-03.py =====
마음에 드는 옷을 찾았나요? (예/아니오) : 예
:) 축하합니다!!
가격이 얼마인가요? 110000
:( 포기합니다.
>>>
Ln: 89 Col: 4
```

[중첩 분기문 실행 결과]

연습문제2

- 안나와 신후가 만나 '가위바위보' 게임을하기로 하였습니다. 게임 룰은 일반적인 가위바위보 게임과 동일합니다.

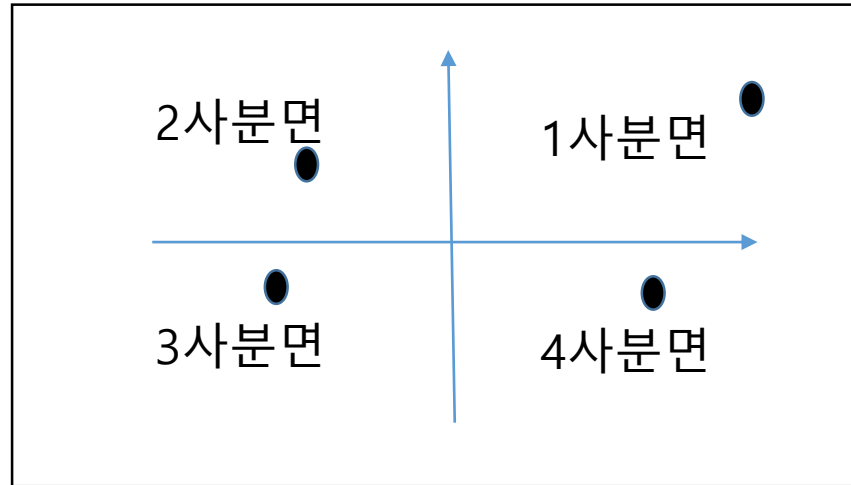
-안나와 신후가 내는 가위,바위,보를 위한 입력을 차례로 받습니다.
-가위는 보를 이기고 바위는 가위를 이기며 보는 바위를 이기는 일반적인 룰에 따라 누가 게임에서 이겼는지 출력합니다.
-같은 것을 내면 "무승부" 라고 출력합니다.
-'가위', '바위', '보' 가 아닌 값을 입력한 경우 잘못 입력한 값과 함께 입력 오류메세지를 출력합니다.
-예상 출력 결과는 다음과 같습니다.

연습문제2

```
Python 3.6.5 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.5 |Anaconda, Inc.| (default, Mar 29 2018, 13:32:41) [MSC v.1900 64 bi
t (AMD64)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt1.py =====
## 만나와 신호의 가위, 바위, 보 게임 ##
안나를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 가위
신호를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 보
안나 승리
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt1.py =====
## 만나와 신호의 가위, 바위, 보 게임 ##
안나를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 바위
신호를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 보
신호 승리
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt1.py =====
## 만나와 신호의 가위, 바위, 보 게임 ##
안나를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 가이
신호를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 바위
안나 값 입력 오류 -> 가이
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt1.py =====
## 만나와 신호의 가위, 바위, 보 게임 ##
안나를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 보
신호를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 바우
신호 값 입력 오류 -> 바우
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt1.py =====
## 만나와 신호의 가위, 바위, 보 게임 ##
안나를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 바위
신호를 위한 가위, 바위, 보를 입력하세요 : 바위
무승부
>>>
```

연습문제3

- 다음과 같이 X축과 Y축이 직교하는 그래프가 있고, X와 Y의 최대값은 10이라고 가정합니다. 그럼 내가 정한 좌표의 사분면 위치는 어디가 될까요? 예를 들어 X가 3이고 Y가 2이면 둘다 양수이므로 1사분면에 위치합니다.



- X와 Y좌표를 차례대로 입력 받습니다.
- 점의 위치를 양수, 음수, 0의 세가지 조건에 따라 구분하고, 축 위에 없는 점이라면 해당하는 사분면을 출력합니다.
- 만약, 축위에 있다면 해당 축 정보를 출력합니다.
- 축의 교차 위치에 있는 범인 경우, 원점이라고 출력합니다.
- 예상 출력 결과는 다음과 같습니다.

연습문제3

```
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.5 |Anaconda, Inc.| (default, Mar 29 2018, 13:32:41) [MSC v.1900 64 bi
t (AMD64)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt2.py =====
## X, Y 좌표의 사분면 위치 찾기 ##
X축 좌표를 입력해주세요 : 4
Y축 좌표를 입력해주세요 : 4
1사분면
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt2.py =====
## X, Y 좌표의 사분면 위치 찾기 ##
X축 좌표를 입력해주세요 : 4
Y축 좌표를 입력해주세요 : -1
4사분면
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt2.py =====
## X, Y 좌표의 사분면 위치 찾기 ##
X축 좌표를 입력해주세요 : 0
Y축 좌표를 입력해주세요 : 0
원점이다.
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt2.py =====
## X, Y 좌표의 사분면 위치 찾기 ##
X축 좌표를 입력해주세요 : -7
Y축 좌표를 입력해주세요 : 10
2사분면
>>>
===== RESTART: D:\user\data\05-pjt2.py =====
## X, Y 좌표의 사분면 위치 찾기 ##
X축 좌표를 입력해주세요 : -3
Y축 좌표를 입력해주세요 : 0
X축 위의 점이다.
>>>
```