

Shine의 2-1차 추가문제

해당 문제는 여러분의 실력 향상을 위해 개인적으로 준비한 내용이니, 다른 리뷰어들에게 아래 문제에 대한 질문은 삼가해주셨으면 합니다 ㅎㅎ

코드스쿼드의 본 미션을 완료한 후, 혹시나 시간이 남으시는 분들은 한번 도전해보세요!! BFS라 힘들려나...

(이번주 문제는 난이도를 높이고, 수를 3개로 줄였습니다)

1. 끝말잇기

n명이 참가하는 끝말잇기 게임을 프로그램으로 만들어봅시다~ 처음 시작 단어는 "기러기" 입니다.

n명의 참가자들은 순서대로 자신의 단어를 입력하면 됩니다.

끝말잇기에서 끝말이 틀린 경우 게임을 끝내고 게임에서 진 참가자를 화면에 출력해주시죠!

끝말잇기 게임을 시작합니다!!
게임에 참여하는 인원은 몇명입니까>> 3
참가자 이름을 입력해주세요. >> shine
참가자 이름을 입력해주세요. >> honux
참가자 이름을 입력해주세요. >> silver
시작 단어는 "기러기"입니다.
shine>> 기차

```
honux>> 차관
silver>> 관자
shine>> 저장고
shine이 졌습니다.
```

혹시 해보고 싶다면 추가로 시간초 제한 기능도 있으면 좋을것 같군요?

2. 스케쥴 관리

하루의 할 일을 표현하는 클래스 Day는 다음과 같습니다!

한 달의 할 일을 표현하는 MonthSchedule 클래스를 작성해볼까요?

```
class Day {
    private String work; //하루의 할 일을 나타내는 문자열

public void saveTodayWork(String work) { this.work = work; }
    public String getTodayWork() { return work; }

public String hasWork() {
        if(work == null) {
            return "없습니다.";
        } else {
            return work + "입니다.";
        }
    }
}
```

MonthSchedule 클래스에는 Day 객체 배열과 적절한 필드, 메소드를 작성해보고! 다음 실행 예시처럼 입력, 보기, 끝내기 등의 3개의 기능을 만들어주세요!

```
이번달 스케쥴 관리 프로그램.
할일(입력:1, 보기:2, 끝내기:3) >>1
날짜(1~30)?1
할일(인력:1, 보기:2, 끝내기:3) >>2
날짜(1~30)?1
1일의 할 일은 자바공부입니다.
할일(입력:1, 보기:2, 끝내기:3) >>3
프로그램을 종료합니다.
```

3. 콘서트 예약

간단한 콘서트 예약 시스템을 만들어봅시다~

다수의 클래스를 다루고 객체의 배열을 다루기에는 아직 Java 프로그램 개발이 익숙하지 않을수도 있지만...

그러나 반드시 넘어야 할 산이기에....

이 도전을 통해 산을 넘어갈 수 있는 체력을 키워볼까요?

예약 시스템의 기능은 다음과 같습니다.

- 공연은 하루에 한 번 있다.
- 좌석은 S석, A석, B석으로 나뉘며, 각각 10개의 좌석이 있다.
- 예약 시스템의 메뉴는 "예약", "조회", "취소", "끝내기"가 있다.
- 예약은 한 자리만 가능하고, 좌석 타입, 예약자 이름, 좌석 번호를 순서대로 입력받아 예약한다.
- 조회는 모든 좌석을 출력한다.
- 취소는 예약자의 이름을 입력받아 취소한다.
- 없는 이름, 없는 번호, 없는 메뉴, 잘못된 취소 등에 대해서 오류 메시지를 출력하고 사용자가 다시 시도하도록 한다.

Shine 콘서트홀 예약 시스템입니다.	
예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >> 1 좌석구분 S(1), A(2), B(3)>>1 S>>	
예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >> 1 좌석구분 S(1), A(2), B(3)>>2 A>> 이름>>silver 번호>>5	
예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >> 2 S>> shine	
예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >> 3 좌석 S:1, A:2, B:3>>2 A>> silver 이름>>silver	
예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >> 2 S>> shine	

<<<조회를 완료하였습니다.>>>

예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >> 4