

메뉴를 선택하십시오 : 1

【학생 추가】

학번 : 1
이름 : 홍길동
점수 : 89

메뉴를 선택하십시오 : 1

【학생 추가】

학번 : 5
이름 : 김지석
점수 : 100

메뉴를 선택하십시오 : 1

【학생 추가】

학번 : 3
이름 : 이준
점수 : 85

메뉴를 선택하십시오 : 1

【학생 추가】

학번 : 2
이름 : 김진선
점수 : 80

메뉴를 선택하십시오 : 1

【학생 추가】

학번 : 6
이름 : 이동준
점수 : 76

메뉴를 선택하십시오 : 2

【학생 리스트 출력】

학번	이름	점수
5	김지석	100
2	김진선	80
6	이동준	76
3	이준	85
1	홍길동	89

메뉴를 선택하십시오 : 3

【학생 리스트 통계】

총 인원 : 5
총 점 : 430
평균 : 86.00

메뉴를 선택하십시오 : 4

【학생 리스트 검색】

검색 이름 : 홍길동

학번	이름	점수
1	홍길동	89

메뉴를 선택하십시오 : 4

【학생 리스트 검색】

검색 이름 : 김지석

학번	이름	점수
5	김지석	100

메뉴를 선택하십시오 : q

종료
계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .

지난 번에 로또게임과 야구게임을 만든 경험이 있어서 이번 과제를 할 때 좀 더 편하게 시작할 수 있었다. 하지만 처음에 시작할 때는 좋았지만 이번 과제에 필요한 구조체가 들어가면서 구조체에 대해 이해를 했다고 생각을 했는데 함수 호출 부분에서 갑자기 헛갈리거나 정리가 잘 되지 않아 코딩 속도를 낼 수가 없었다. 그래서 지난 번처럼 종이에 구조체의 구조와 내가 구조체라는 자료형에 어떤 것을 넣었는지 그리고 내가 왜 이 변수들을 선언했는지 정리하면서 구조체에 대해 이해를 한 후에 다시 코딩하기 시작했다. 구조체 부분이 해결되고 난 후에도 조금씩 오류가 나는 부분이 있었고 오류가 날 때마다 프로그램이 처음부터 돌아가는 과정을 계속해서 확인하면서 오류를 처리해주었다. 이번 과제를 하면서 수업시간에 배운 구조체에 대해 다시 한 번 더 복습할 수 있었고 또 구조체를 이용하여 함수 호출을 하는 부분에 대해서도 수업시간에 이해가 잘 되지 않았던 부분에 대해서 다시 복습하고 이해할 수 있었다. 그리고 로또게임을 만들 때 처음으로 포인터를 배워서 포인터 변수를 이용해 주소를 저장하거나 우리가 지금까지 했던대로 값을 저장하는 것에 대해 배웠고 그것을 함수 호출에 이용하고 하는 부분에 대해서 이해하고 있어서 이번 과제를 하면서 구조체에 대해 조금씩 헛갈려서 오류가 나는 부분을 제외하고 잘 할 수 있었다.