

신승윤 함수 연습문제

02-07

문제1.

아래의 형태로 출력하는 함수를 구현하시오.

```
// max는 출력해야 할 최대 라인 수
function printStar(max) {
  ... 구현하세요 ...
}

printStar(5)
```

출력결과

```
*
**
***
****
*****
```

```
function printStar(max) {
  for (let i=0; i<max; i++) {
    let star = "*"

    for(let j=0; j<i+1; i++){
      star += "*";
    }

    console.log(star);
  }
}

printStar(5);
```

문제2.

1번 문제를 응용하여 같은 파라미터를 받았을 때 별을 역으로 출력하는 `printRevStar(max)` 을 구현하시오.

출력결과

```
*****
****
***
**
*
```

```
function printStar(max) {
  for (let i=0; i<max; i++) {
    let star = ""

    for(let j=0; j<max-1; i++){
      star += "*";
    }

    console.log(star);
  }
}

printStar(5);
```

문제3

369게임은 숫자를 순서대로 말하면서 3,6,9가 포함된 횟수만큼 박수를 치는 게임이다.

1부터 파라미터로 전달된 숫자까지 반복하면서 박수를 칠 조건이 충족되면 3,6,9 게임 규칙에 따라 박수를 의미하는 "짝"을 출력하고 그렇지 않은 경우에는 숫자를 출력하고, 박수를 총 몇번 쳤는지를 리턴하는 함수 `myGame(n)`을 작성하시오.

힌트: 문자열은 그 자체가 배열로 인식됩니다.

ex)

```
const str = "Hello";
console.log(str[0]); // --> H
console.log(str[1]); // --> e
console.log(str[2]); // --> l
```

출력예시

myGame(35)를 호출한 경우

```
1
2
짝(3) --> 1번
4
5
```

```

짝(6) --> 1번
7
8
짝(9) --> 1번
10
11
12
짝(13) --> 1번
14
15
...
짝(29) --> 1번
짝(30) --> 1번
짝(31) --> 1번
짝(32) --> 1번
짝짝(33) --> 2번
짝(34) --> 1번
짝(35) --> 1번

```

박수를 총 00번 쳤습니다.

...

```

function myGame(n) {
// 박수를 총 몇번 쳤는지에 대한 합계 값
let count = 0;

for(let i=1; i<=n; i++ ) {

    // 현재 숫자(i)를 문자열로 변환함. 33--> "33"
    //--> 문자열은 그 자체가 배열이므로 각 자리의 숫자를 의미하는 글자를 원소로 갖는 배열이 된다고 볼 수 있다.

    const str = i + "";
    // console.group(i);

    // 출력할 문자열(숫자인지 박수소리인지... )
    let say = "";
    // 이번 턴에 박수를 몇번 치는지 카운트 하는 변수
    let clap = 0;

    // 숫자를 문자열로 변환하여 각 글자수만큼 반복
    for (let j of str) {
        //console.log(j);

        // 각 글자가 3,6,9 중의 하나라면?
        if ( j== "3" || j == "6" || j == "9") {
            say += "짝"
            clap ++;
        }
    }
}
}

```

```
// console.groupEnd();

if (clap == 0) {
    console.log(i);
} else {
    console.log("%s (%d) --> %d번", say , i , clap);
    count += clap;
}

}

console.log();
console.log("박수를 총 %d번 쳤습니다.", count);

}

myGame(350);
```