

타자 연습기

본 프로그램을 실행하면 안내 메시지가 출력되고, 사용자로부터 숫자를 입력하라는 메시지가 출력된다. 제공되는 5개의 문자열과 일치하는 값을 타자로 입력하면 점수와 처리시간을 출력한다. 주의할 점은 대소문자를 구별해서 입력 해야 되며 중복되지 않도록 문자열을 랜덤하게 제공해야 된다.

JAVA , java , CJ, cj , LOVE

❖ Sample Run

```
=====
[타자 연습]
1.시작
2.종료
=====
메뉴 입력 => 1

전체 단어 리스트
=====
JAVA  java  , CJ, cj, LOVE
=====

남은 단어수 : 5

제공단어 : CJ
타이핑 입력 => CJ
땡동!

남은 단어수 : 4

제공단어 :LOVE
타이핑 입력 => LOVE
땡동!

남은 단어수 : 3

제공단어 :cj
타이핑 입력 => cj
땡동!

남은 단어수 : 2

제공단어 :java
타이핑 입력 => JAva
땡!

남은 단어수 : 1

제공단어:JAVA
타이핑 입력 => JAVA
땡동!

-----
성공율 : 80.0%
시간 : 139.0초
-----
```

타자 연습기

❖ Sample Run

```
=====
[타자 연습]
1.시작
2.종료
=====
메뉴 입력 => 2
프로그램 종료

<<일치하지 않는 메뉴 입력시 >>

=====
[타자 연습]
1.시작
2.종료
=====
메뉴 입력 => 5
잘못 입력하셨습니다. 확인후 다시 입력하세요
```

1. String[] words = { "JAVA", "java", "CJ", "cj", "LOVE"};
2.
 - 1) 현재시간을 구하기 위해서 다음 코드를 사용한다.
`long startTime = System.currentTimeMillis(); // 1/1000초`
 - 2) 저장된 배열에서 임의의 값을 순서대로 사용자에게 제공한다. 반드시 **랜덤하게 제공하고 중복 제공**해서는 안된다.
 - 3) 제공된 값을 보고 사용자는 키보드로 값을 입력한다. 값이 일치하면 “땡땡”을 출력하고 일치하지 않으면 “땡”을 출력시킨다. (Sample Run 참조)
 - 4) 마지막으로 처리시간과 점수를 출력한다. (Sample Run 참조)