



그림으로 설명하고 실생활 예제로 실습하는

## 자버를 부탁해

## 학습 로드맵

- ① 자바 기초
- 01 자바 시작하기
- 02 변수, 타입, 연산자

- ② 메소드와 조건문
- 03 메소드
- 04 조건문

Part 1 기본 문법 Part 2 객체 문법

- 4 OOP 기초
- 07 객체 지향 프로그래밍
- 08 객체 지향 프로그래밍의 활용
- 09 자바 API

- **6** OOP 심화
- 10 상속
- 11 인터페이스
- 12 예외 처리와 파일 입출력

- ❸ 반복문과 배열
- 05 반복문
- 06 배열

6 프로젝트

13 실전 프로젝트: 영화 예매 관리 프로그램

# 

01 조건문 개요

02 조건문의 종류

03 조건문과 연산자

조건문의 개념을 이해한다.

다양한 조건문의 사용법을 익힌다.

비교 및 논리 연산자를 학습한다.

# CHO4-3-7-1-

01 조건문 개요

02 조건문의 종류

03 조건문과 연산자

#### 1.조건문이란

조건문(conditional)이란 상황별 실행 흐름을 만드는 문법 조건식을 만족하는 경우와 그렇지 못한 경우를 나누어 실행을 달리하는 기법 조건문을 사용하면 다양한 결과를 만들 수 있어, 더욱 풍성한 프로그래밍이 가능

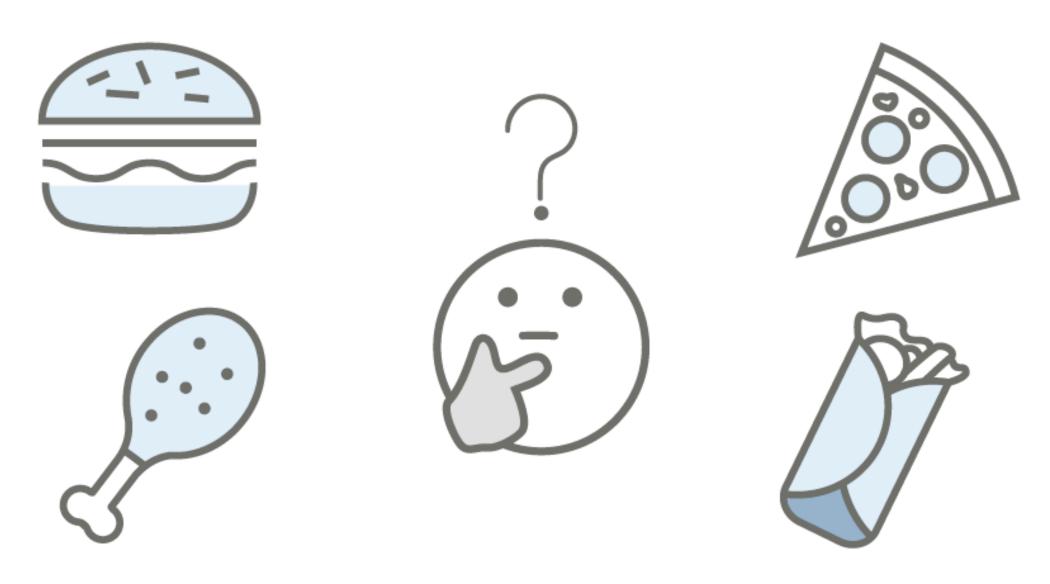


그림 4-1 조건문: 오늘은 뭘 먹을까?

#### Ⅱ. 실생활 속 조건문

버스 요금은 나이 구간에 따라 다르게 결정 → 조건문을 사용해 구분 가능 조건문을 활용하면 성적 구간에 따른 학점을 나눌 수 있음



그림 4-2 조건문 활용 예: 버스 요금과 학점 부여

# CHO4-3-7-1-

01 조건문 개요

02 조건문의 종류

03 조건문과 연산자

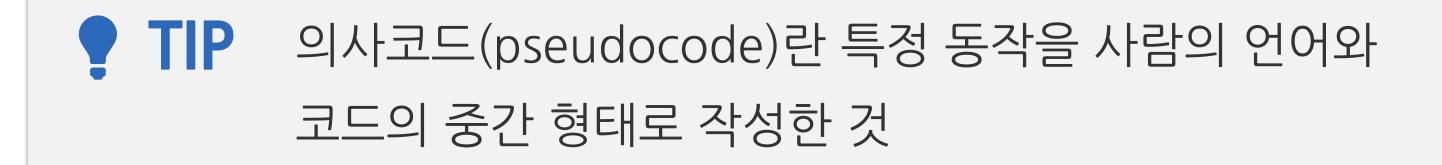
#### I. if 문

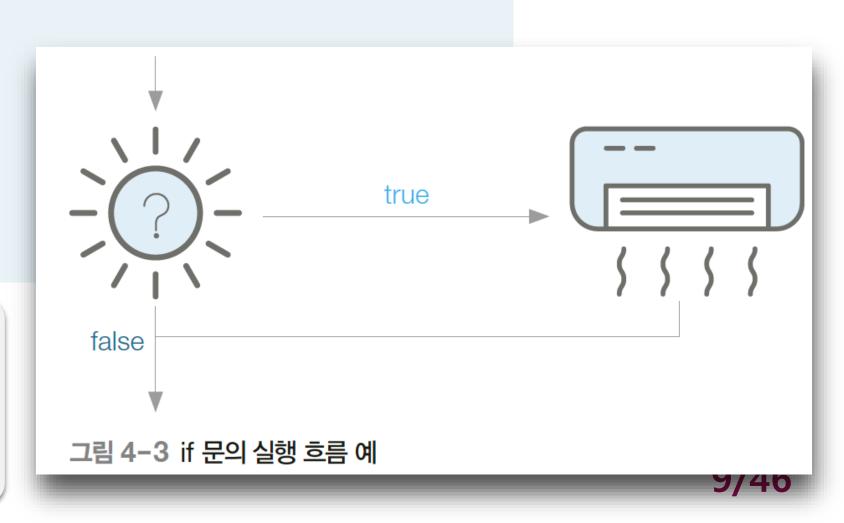
if 문은 조건에 따른 수행 여부를 결정

```
if (조건식) {
     조건식이 참인 경우 수행할 내용
}
```

다음은 '날씨가 덥다면? 에어컨을 켠다.'를 if 문으로 표현한 의사코드 예

```
if (날씨가 덥다면? --)--{---① 조건식
에어컨을 켠다. -----② 조건식이 참일 경우, 수행될 코드
}
```





```
if 문: 에어컨 동작 출력하기
실습 4-1
                                                ch04/ex4_1/AirConditioner.java
01 public class AirConditioner {
      public static void main(String[] args) {
02
                           turnOn() 메소드는 입력 온도를 기준으로 에어컨 가동 문구를 출력
03
          turn0n(30);
          turn0n(19);
04
05
06
      // 입력된 현재 온도를 기준 삼아, 에어컨 가동 문구를 출력
07
      public static void turn0n(int temperature) { if 문의 조건식 temperature > 25에 의해,
80
                                                입력 온도가 25도보다 높을 경우에만 문구를 출력
          if (temperature > 25 -)--{--- ① 조건식
09
             System.out.printf("현재 온도 %d도, 에어컨을 가동합니다.",
10
                          temperature);
11
                            -------② 조건식이 참인 경우, 수행될 코드
12
13 }
                                           🗕 실습 코드
실행 결과
                                           https://github.com/cloudstudying-
                                           kr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch04/ex4
현재 온도 30도, 에어컨을 가동합니다.
                                           1/AirConditioner_iava
```

```
if 문: 에어컨 동작 출력하기
실습 4-1
                                                ch04/ex4_1/AirConditioner.java
01 public class AirConditioner {
      public static void main(String[] args) {
02
03
          turn0n(30);
                                         03행의 turnOn(30);은
04
          turn0n(19);
                                          "현재 온도 30도, 에어컨을 가동합니다."
05
                                         를 출력하지만,
06
      // 입력된 현재 온도를 기준 삼아, 에어컨 가동 문구를 출력
07
      public static void turnOn(int temperature) {
80
         if (temperature > 25 -)--{--- ① 조건식
09
             System.out.printf("현재 온도 %d도, 에어컨을 가동합니다.",
10
                          temperature);
11
                           ------② 조건식이 참인 경우, 수행될 코드
12
13 }
```

#### 실행 결과

현재 온도 30도, 에어컨을 가동합니다.

```
if 문: 에어컨 동작 출력하기
실습 4-1
                                               ch04/ex4_1/AirConditioner.java
  public class AirConditioner {
      public static void main(String[] args) {
02
03
         turn0n(30);
                              04행의 turnOn(19);는 아무런 내용도 출력하지 않음
         turn0n(19);
04
05
06
      // 입력된 현재 온도를 기준 삼아, 에어컨 가동 문구를 출력
07
      public static void turnOn(int temperature) {
80
         if (temperature > 25 ) { 연산자 > 는 왼쪽 값이 오른쪽보다 크면 true, 아니면 false를 반환
09
             System.out.printf("현재 온도 %d도, 에어컨을 가동합니다.",
10
                         temperature);
11
                           -------② 조건식이 참인 경우, 수행될 코드
12
13 }
실행 결과
```

현재 온도 30도, 에어컨을 가동합니다.

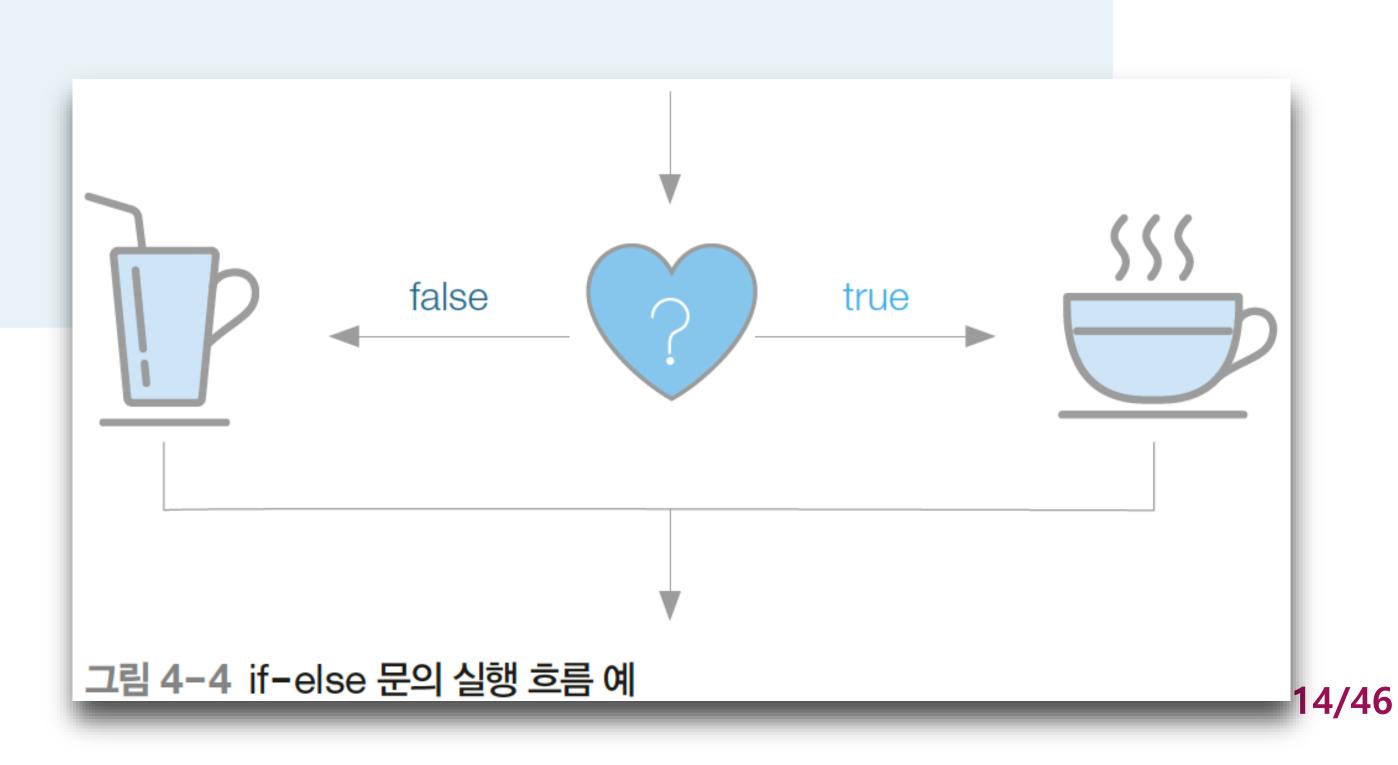
#### II. if-else 문

if-else 문은 두 조건식 중 하나를 선택할 때 사용 조건식이 참인 경우 if 문의 코드가, 거짓인 경우 else 문의 코드가 수행

#### II. if-else 문

다음은 소개팅 상대가 마음에 든다면 따뜻한 음료를, 마음에 들지 않는다면 시원한 음료를 주문한다고 가정한 의사코드

```
if (소개팅 상대가 마음에 들면?) {
 따뜻한 음료 주문
} else {
 시원한 음료 주문!
}
```



```
if-else 문: 캔맥주 구매 가능 여부 확인하기
실습 4-2
                                           ch04/ex4_2/CannedBeer.java
01 public class CannedBeer {
     public static void main(String[] args) {
02
03
        buy(20);
                                     buy() 메소드는 캔맥주의 구매 가능 여부를 출력하는
        buy(18);
04
                                     |데, 입력값에 따라 그 결과가 다름
05
06
     // 입력 나이에 따라, 캔맥주 구매 가능 여부를 출력
07
                                            조건식 age >= 19에 따라,
     public static void buy(int age) {
80
                                            나이가 19세 이상인 경우와 미만인 경우로 구분
        if (age >= 19) -{----- ① 조건식
09
           System.out.printf("‰세, 캔맥주 구매 가능\n", age);
10
                               ·---······· a 조건식이 참인 경우, 수행될 코드
11
        } else {
12
           System.out.printf("%d세, 캔맥주 구매 불가\n", age);
                               13
14
15 }
실행 결과
```

20세, 캔맥주 구매 가능 18세, 캔맥주 구매 불가

#### 🗕 실습 코드

https://github.com/cloudstudyingkr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch04/ex4 2/CannedBeer java

```
if-else 문: 캔맥주 구매 가능 여부 확인하기
실습 4-2
                                            ch04/ex4_2/CannedBeer.java
01 public class CannedBeer {
02
     public static void main(String[] args) {
                       03행의 buy(20);은 "20세, 캔맥주 구매 가능"을 출력하지만,
03
         buy(20);
04
         buy(18);
05
06
      // 입력 나이에 따라, 캔맥주 구매 가능 여부를 출력
07
     public static void buy(int age) {
80
         if (age >= 19) -{----- ① 조건식
09
            System.out.printf("‰세, 캔맥주 구매 가능\n", age);
10
                                ·---······· a 조건식이 참인 경우, 수행될 코드
11
         } else {
12
            System.out.printf("%d세, 캔맥주 구매 불가\n", age);
                                13
14
15 }
실행 결과
                                     🗕 실습 코드
```

20세, 캔맥주 구매 가능18세, 캔맥주 구매 불가

https://github.com/cloudstudyingkr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch04/ex4 2/CannedBeer.java

20세, 캔맥주 구매 가능

18세, 캔맥주 구매 불가

```
if-else 문: 캔맥주 구매 가능 여부 확인하기
실습 4-2
                                            ch04/ex4_2/CannedBeer.java
01 public class CannedBeer {
     public static void main(String[] args) {
02
03
         buy(20);
                        04행의 buy(18);은 "18세, 캔맥주 구매 불가"를 출력
04
         buy(18);
05
06
      // 입력 나이에 따라, 캔맥주 구매 가능 여부를 출력
07
80
     public static void buy(int
                            연산자 >= 는 왼쪽 값이 오른쪽 값보다 크거나 같은 경우 true,
         if (age >= 19|-)--{-----1
09
            System.out.printf("<del>‰আনা, আমান</del>
10
                                     @ 조건식이 참인 경우, 수행될 코드
11
         } else {
12
            System.out.printf("%d세, 캔맥주 구매 불가\n", age);
13
                                 14
15 }
실행 결과
                                      🗕 실습 코드
```

https://github.com/cloudstudying-

2/CannedBeer java

kr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch04/ex4

### Ⅲ. else-if 문

else-if 문은 추가 조건을 붙여야 할 때 사용 조건문의 수행은 윗줄에서부터 차례로 진행

```
if (조건식 A) {
    조건식 A가 참일 때 수행될 코드
} else if (조건식 B) {
    조건식 B가 참일때 수행될 코드(조건식 A는 이미 거짓인 상황)
} else {
    그 외의 경우 수행될 코드(조건식 A와 B 모두 거짓인 상황)
}
```

#### Ⅲ. else-if 문

else-if 문을 활용하면 여러 상황 중 하나를 선택할 수 있음

```
if (90점 이상인가?) {
   A 학점을 준다
} else if ( 80점 이상인가? ) {
   B 학점을 준다
} else if ( 70점 이상인가? ) {
   C 학점을 준다
} else {
   F 학점을 준다
```

```
else-if 문: 학점 출력하기
                                                       ch04/ex4_3/Grade.java
실습 4-3
01 public class Grade {
      public static void main(String[] args) {
02
          printGrade(96);
03
04
          printGrade(86);
05
          printGrade(70);
          printGrade(55);
06
                             ------------① 점수가 55점인 경우의 학점을 출력
07
80
      // 점수를 입력받아, 학점을 출력하는 메소드
09
      public static void printGrade(int score) {
10
          String grade = "";
11
12
          if (score >= 90 ) {
13
             grade = "A";
14
          } else if (score >= 80 ) {------ b
15
             grade = "B";
16
          } else if (score >= 70 -)-{-----©
17
             grade = "C";
19
          } else {
             grade = "F";-----d
21
          System.out.printf("%d점의 학점: %s\n", score, grade); --- ② 결과 출력
22
23
24 }
```

#### ┗ 실습 코드

https://github.com/cloudstudyingkr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch 04/ex4\_3/Grade.java

#### 실행 결과

96점의 학점: A

86점의 학점: B

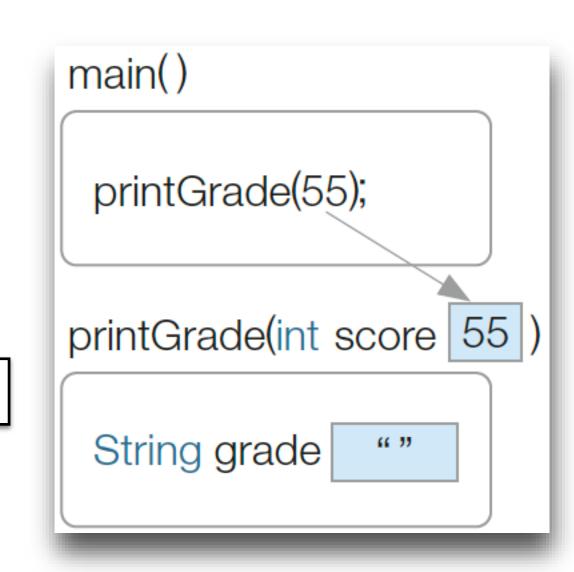
70점의 학점: C

55점의 학점: F

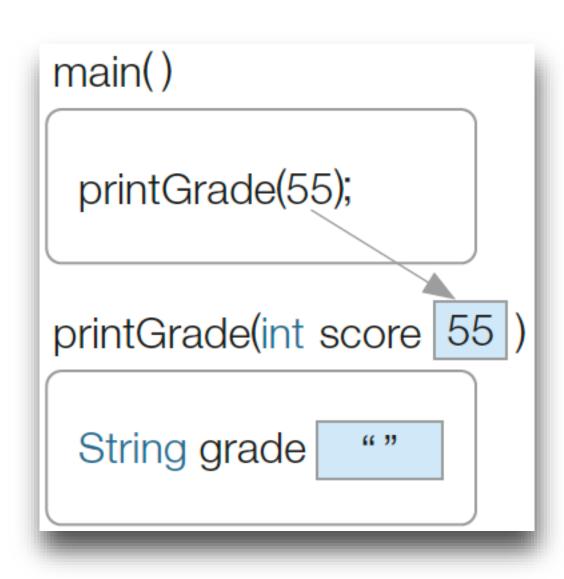
```
else-if 문: 학점 출력하기
                                               ch04/ex4_3/Grade.java
실습 4-3
01 public class Grade {
     public static void main(String[] args) {
02
03
04
05
                                ① 06행 printGrade(55);의 수행 과정 분석
        printGrade(55);
06
07
80
                                                     먼저 해당 메소드의 호출로 인해 입력
     // 점수를 입력받아, 학점을 출력하는 메소드
09
     public static void printGrade(int score) {
10
                                                     값 55가 입력변수 score로 전달되고
        String grade = "";
11
                                                     이어서 지역변수 grade 또한 생성
12
                                                       main()
13
14
15
                                                         printGrade(55);
17
18
                                                        printGrade(int score | 55 |)
19
                                                         String grade ""
21
22
23
24 }
```

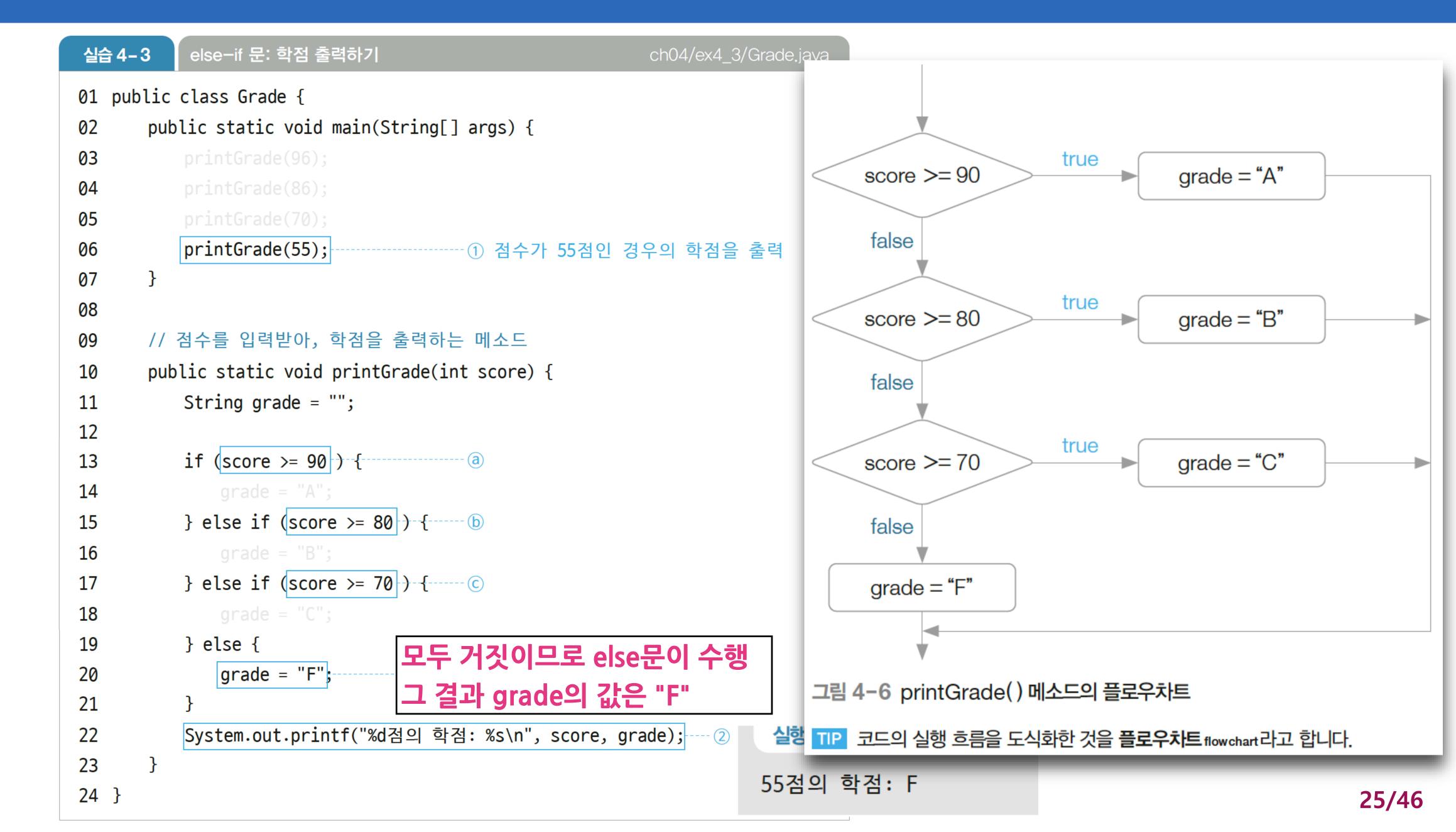
```
else-if 문: 학점 출력하기
                                                     ch04/ex4_3/Grade.java
실습 4-3
01 public class Grade {
      public static void main(String[] args) {
02
03
04
05
         printGrade(55);
06
                            ----------------① 점수가 55점인 경우의 학점을 출력
07
80
                                                                                         main()
      // 점수를 입력받아, 학점을 출력하는 메소드
09
      public static void printGrade(int score) {
10
                                                                                          printGrade(55);
11
         String grade = "";
12
                                    13행 if 문의 첫 조건식 score > = 90은 false
         if (score >= 90 ) {
13
                                                                                         printGrade(int score 55)
14
15
16
                                                                                          String grade
17
18
19
21
22
23
24 }
```

```
else-if 문: 학점 출력하기
                                                    ch04/ex4_3/Grade.java
실습 4-3
01 public class Grade {
      public static void main(String[] args) {
02
03
04
05
         printGrade(55);
06
                           ------------------① 점수가 55점인 경우의 학점을 출력
07
80
      // 점수를 입력받아, 학점을 출력하는 메소드
09
      public static void printGrade(int score) {
10
11
         String grade = "";
12
         if (score >= 90 ) {
13
14
         } else if (score >= 80 ) { 15행의 조건식 score > = 80의 결과도 false
15
            grade = "B";
16
17
18
19
21
22
23
24 }
```



```
else-if 문: 학점 출력하기
                                                      ch04/ex4_3/Grade.java
실습 4-3
01 public class Grade {
      public static void main(String[] args) {
02
03
04
05
         printGrade(55);
06
                            ------------① 점수가 55점인 경우의 학점을 출력
07
80
      // 점수를 입력받아, 학점을 출력하는 메소드
09
      public static void printGrade(int score) {
10
         String grade = "";
11
12
         if (score >= 90 ) {
13
14
         } else if (score >= 80 -)--{------(b)
15
16
                                    17행의 조건식도 false
         } else if (score >= 70 -) -{----
17
18
19
21
22
23
24 }
```





#### IV. switch 문

switch 문은 상황case에 따라 수행 코드를 나누는 문법 다음 조건문을 switch 문으로 변경할 수 있음

```
if (grade == "A" ) -{---- grade가 문자열 "A"와 같은지를 비교
 System.out.println("장학금 100만 원");
} else if (grade == "B") {
 System.out.println("장학금 30만 원");
} else if (grade == "C") {
 System.out.println("장학금 10만 원");
                                                 TIP 연산자 == 는 좌우의 값이
} else {
                                                      같은 경우 true, 아니면 false
 System.out.println("장학금 없음");
                                                      를 반환
```

#### IV. switch 문

소괄호 사이에 기준값 grade를 두고, 그 상태를 "A" / "B" / "C" / default(그 외)의 경우로 분리

```
switch (grade ) -{---기준값
   case "A" :---- 상태값
       System.out.println("장학금 100만 원");
       break;
   case "B":
       System.out.println("장학금 30만 원");
       break;
   case "C":
       System.out.println("장학금 10만 원");
       break;
   default:
             ················ 고 외의 경우
       System.out.println("장학금 0원");
```

TIP switch 문의 각 상태는 case로 시작하고, break로 끝남 (필요에 따라 break 생략 가능)

```
switch 문: 신호등 작동하기
실습 4-4
                                                  ch04/ex4_4/TrafficLight.java
01 public class TrafficLight {
      public static void main(String[] args) {
          light("RED");
03
          light("YELLOW");
          light("GREEN");
05
          light("BLUE");
06
07
80
      // 색을 입력받아, 신호등 불빛을 출력하는 메소드
      public static void light(String color) {
10
          switch (color -) -{----기준값
11
             case "RED" : 상태값
12
                 System.out.println("빨간불이 켜집니다.");
13
                break ;-----실행 흐름을 switch 문으로부터 탈출시킴
14
             case "YELLOW":
15
                 System.out.println("노란불이 켜집니다.");
16
                break;
             case "GREEN":
18
19
                System.out.println("초록불이 켜집니다.");
20
                break;
             default:
                 System.out.printf("에러, 잘못된 색 입력: %s\n", color);
23
24
25 }
```

#### 🗕 실습 코드

https://github.com/cloudstudyingkr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch04/ex4\_4/T rafficLight.iava

#### 실행 결과

빨간불이 켜집니다. 노란불이 켜집니다. 초록불이 켜집니다. 에러, 잘못된 색 입력: BLUE

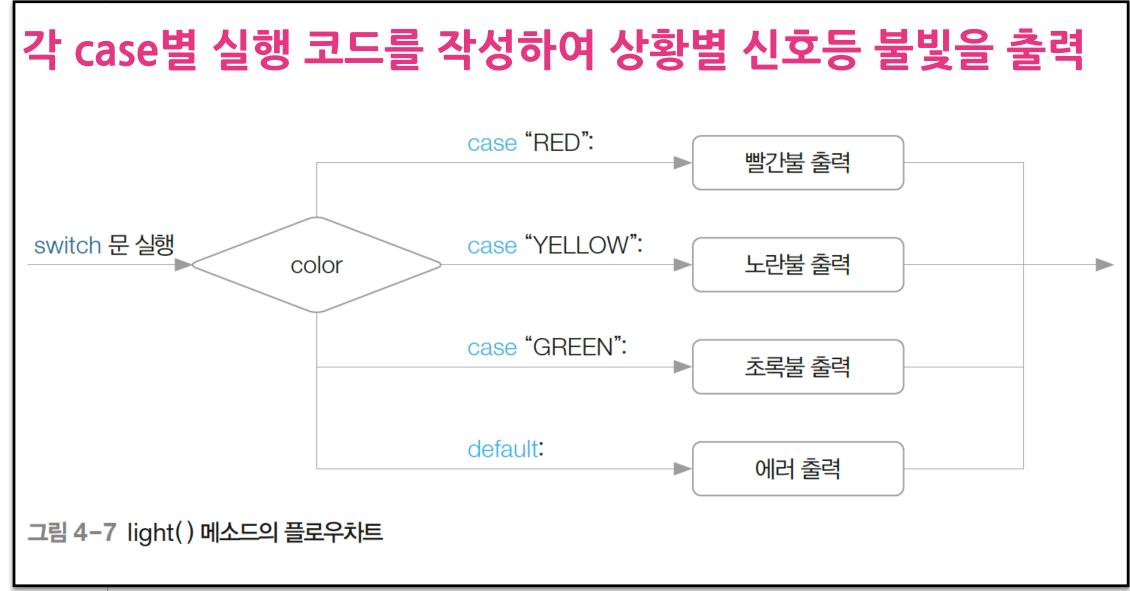
```
switch 문: 신호등 작동하기
                                                     ch04/ex4_4/TrafficLight.java
실습 4-4
01 public class TrafficLight {
       public static void main(String[] args) {
          light("RED");
03
          light("YELLOW");
          light("GREEN");
          light("BLUE");
06
07
80
      // 색을 입력받아, 신호등 불빛을 출력하는 메소드
       public static void light(String color) {
10
          switch (color -) -{----기준값
11
12
14
15
16
19
20
23
24
25 }
```

#### 11행에 의해 입력변수 color가 기준값이 되고,

```
switch 문: 신호등 작동하기
실습 4-4
                                                   ch04/ex4_4/TrafficLight.java
01 public class TrafficLight {
      public static void main(String[] args) {
          light("RED");
03
          light("YELLOW");
          light("GREEN");
          light("BLUE");
06
07
80
      // 색을 입력받아, 신호등 불빛을 출력하는 메소드
      public static void light(String color) {
          switch (color -) -{----기준값
11
             case "RED" : 상태값
12
                 System.out.println("빨간불이 켜집니다.");
13
                 break ;-----실행 흐름을 switch 문으로부터 탈출시킴
14
             case "YELLOW":
15
16
                 break;
             case "GREEN":
19
20
                 break;
             default:
23
24
25 }
```

color의 상태를 3가지 색상 "RED" / "YELLOW" / "GREEN"과 그 외 default까지 총 4가지 경우로 나눔

```
switch 문: 신호등 작동하기
실습 4-4
                                                  ch04/ex4_4/TrafficLight.java
01 public class TrafficLight {
      public static void main(String[] args) {
          light("RED");
03
          light("YELLOW");
          light("GREEN");
          light("BLUE");
07
80
      // 색을 입력받아, 신호등 불빛을 출력하는 메소드
      public static void light(String color) {
          switch (color -) -{----기준값
11
             case "RED" : 상태값
                 System.out.println("빨간불이 켜집니다.");
13
                break ;-----실행 흐름을 switch 문으로부터 탈출시킴
14
             case "YELLOW":
15
                 System.out.println("노란불이 켜집니다.");
16
17
                break;
             case "GREEN":
19
                System.out.println("초록불이 켜집니다.");
20
                break;
             default:
                 System.out.printf("에러, 잘못된 색 입력: %s\n", color);
23
24
25 }
```



#### V. 삼항 연산자

삼항 연산자는 조건식에 따른 반환값을 지정하는 문법 조건 식이 참이면 A, 거짓이라면 B가 반환

```
(조건식) ? A : B;
```

다음은 점수가 60점 이상인 경우 합격, 아닌 경우 불합격을 반환하는 예

```
int score = 88; 조건식 참인 경우의 반환값
String result = (score >= 60) ? "합격" : "불합격"; 거짓인 경우의 반환값
```

```
실습 4-5
                                                  ch04/ex4_5/OddOrEven.java
          삼항 연산자: 홀수와 짝수 출력하기
   public class OddOrEven {
02
      public static void main(String[] args) {
          printResult(13);
03
          printResult(6);
04
05
06
      // 정수를 입력받아, 홀수나 짝수 여부를 출력하는 메소드
07
      public static void printResult(int n) {
80
         String result = (n % 2 == 0)? "짝수" : "홀수" ;
09
          System.out.printf("정수 %은 %s입니다.\n", n, result);
10
      }
11
12 }
```

#### 실행 결과

정수 13은 홀수입니다. 정수 6은 짝수입니다.

#### □ 실습 코드

https://github.com/cloudstudyingkr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch04/ex4\_5/O ddOrEven\_java

## Quiz

01 오늘 하루 일과 중 조건문을 사용해 표현할 수 있는 것을 찾고 이를 의사코드로 표현하시오.

# CHO4-3-7-1-

01 조건문 개요

02 조건문의 종류

03 조건문과 연산자

## 1. 비교 연산자

비교 연산자란 두 값을 비교하는 기호

연산의 결과가 참인 경우 true, 아니면 false를 반환

표 4-1 비교 연산자 종류

연산자	코드 예	설명
==	x == y	x와 y가 같은가?
!=	x != y	x와 y가 다른가?
>=	x >= y	x가 y보다 크거나 같은가?
>	x > y	x가 y보다 큰가?
<=	x <= y	x가 y보다 작거나 같은가?
<	x < y	x가 y보다 작은가?

## 1. 비교 연산자

비교 연산자 코드 예

```
System.out.println(7 > 4);  // true
System.out.println(3 == 5);  // false
System.out.println( 5 != 10);  // true
```

논리 연산자는 두 논릿값을 토대로 새 논릿값을 반환하는 기호 연산자 종류로는 AND(&&), OR(||), XOR(^), NOT(!)이 있음

#### AND 연산자

- 논릿값 둘 다 참인 경우에만 참, 그 외는 거짓을 반환

표 4-2 AND 연산자

연산자	코드 예	결과
AND	true && true	true
	true && false	false
	false && true	false
	false && false	false

## OR 연산자

- 두 논릿값 중 하나라도 참이면 참, 둘 다 거짓인 경우에만 거짓

표 4-3 OR 연산자

연산자	코드 예	결과
OR	true    true	true
	true    false	true
	false    true	true
	false    false	false

## XOR 연산자

- 두 논릿값이 다르면 참, 같은 경우 거짓을 반환

표 4-4 XOR 연산자

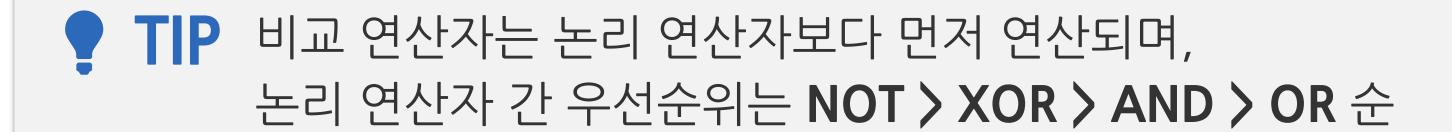
연산자	코드 예	결과
XOR	true ^ true	false
	true ^ false	true
	false ^ true	true
	false ^ false	false

## NOT 연산자

- 논릿값의 결과를 반대로 변경

표 4-5 NOT 연산자

연산자	코드 예	결과
NOT	!true	false
	!false	true



#### 비교 및 논리 연산자: 수령 가능 장학금 실습 4-6 ch04/ex4\_6/Scholarship.java 01 public class Scholarship2 { public static void main(String[] args) { 02 printScholarship ("Park", 100, 92); 03 printScholarship ("Kim", 82, 96); 04 printScholarship ("Choi", 82, 88); 05 06 07 80 // 이름과 수학 및 영어 점수를 입력받아, 장학금 수령 여부를 출력 public static void printScholarship (String name, int math, int eng) { 09 String result = ""; / ① 수학 점수가 90점 이상 10 ③ 양쪽 모두 true라면 true, 아니면 false 11 if (math >= 90 && eng >= 90 )-{-2 영어 점수가 90점 이상 12 result = "전액 장학금!"; 13 } else if (math >= 90 | | eng >= 90 - 6-6 영어 점수가 90점 이상 14 result = "반액 장학금!"; 15 --ⓒ 둘 중 하나라도 true이면 true, 아니면 false } else { 16 17 result = "다음 기회에~"; } ··· @ 수학 점수가 90점 이상 System.out.printf("%s => %s\n", name, result); 19 20 21 }

#### 🖵 실습 코드

https://github.com/cloudstudyingkr/JavaPlz/blob/master/src/part1/ch04/ex4\_6/Sch olarship\_iava

#### 실행 결과

Park => 전액 장학금!
Kim => 반액 장학금!
Choi => 다음 기회에~

```
비교 및 논리 연산자: 수령 가능 장학금
실습 4-6
                                                ch04/ex4_6/Scholarship.java
01 public class Scholarship2 {
      public static void main(String[] args) {
02
03
04
                                          05행의 printScholarship ("Choi", 82, 88);가 호출되면
         printScholarship ("Choi", 82, 88);
05
                                          각 입력값은 그 순서에 맞게 입력변수로 대입되고,
06
07
      // 이름과 수학 및 영어 점수를 입력받아, 장학금 수령 여부를 출력
80
09
      public static void printScholarship (String name, int math, int eng) {
         String result = "";
10
                                                   이어서10행의 지역변수 result도 생성
11
                                                     main()
12
13
                                                      printScholarship("Choi", 82, 88);
14
15
16
                                                     printScholaship(String name "Choi" int math 82 int eng 88)
17
18
         System.out.printf("%s => %s\n", name, result);
19
                                                      String result
20
21 }
```

```
비교 및 논리 연산자: 수령 가능 장학금
실습 4-6
                                                ch04/ex4_6/Scholarship.java
01 public class Scholarship2 {
      public static void main(String[] args) {
02
03
04
         printScholarship ("Choi", 82, 88);
05
06
07
      // 이름과 수학 및 영어 점수를 입력받아, 장학금 수령 여부를 출력
80
      public static void printScholarship (String name, int math, int eng) {
09
         String result = ""; _ ① 수학 점수가 90점 이상
10
                        ③ 양쪽 모두 true라면 true, 아니면 false
11
                                                                수학과 영어의 점수가 모두 90점 이상인가? false
         if (math >= 90 && eng >= 90 )-{-2 영어 점수가 90점 이상
12
13
14
15
16
17
18
         System.out.printf("%s => %s\n", name, result);
19
20
21 }
```

```
실습 4-6
        비교 및 논리 연산자: 수령 가능 장학금
                                          ch04/ex4_6/Scholarship.java
01 public class Scholarship2 {
     public static void main(String[] args) {
02
03
04
        printScholarship ("Choi", 82, 88);
05
06
07
     // 이름과 수학 및 영어 점수를 입력받아, 장학금 수령 여부를 출력
80
     public static void printScholarship (String name, int math, int eng) {
09
        String result = ""; -- 1) 수학 점수가 90점 이상
10
11
        if (math >= 90 && eng >= 90 ) -{ ② 역어 접수가 90점 이상
12
13
        14
           result = "반액 장학금!";
15
16
17
18
        System.out.printf("%s => %s\n", name, result);
19
20
21 }
```

```
비교 및 논리 연산자: 수령 가능 장학금
실습 4-6
                                                 ch04/ex4_6/Scholarship.java
01 public class Scholarship2 {
      public static void main(String[] args) {
02
03
04
         printScholarship ("Choi", 82, 88);
05
06
07
      // 이름과 수학 및 영어 점수를 입력받아, 장학금 수령 여부를 출력
80
      public static void printScholarship (String name, int math, int eng) {
09
         String result = ""; -- 1) 수학 점수가 90점 이상
10
11
         if (math >= 90 && eng >= 90 ) -{ ② 역어 접수가 90점 이상
12
13
         } else if (math >= 90 | | eng >= 90 - - (- 6 영어 점수가 90점 이상
14
15
16
         } else {
                                                        else 문으로 넘어가 result 값을 설정 후, 문자열을 출력
             result = "다음 기회에~";
17
                                                                           실행 결과
         System.out.printf("%s => %s\n", name, result);
19
20
                                                                          choi => 다음 기회에~
21 }
```

## Thank You!

