

형변환 실습 문제

▶ 실습문제

- * 프로그램 실행 클래스

패키지명 : com.kh.variable

클래스명 : Application

- * 기능 작성 클래스

패키지명 : com.kh.variable.practice2

클래스명 : CastingPractice

▶ 실습문제1

메소드 명 : `public void method1() { }`

키보드로 문자 하나를 입력 받아 그 문자와 그 문자의 유니코드 값을 출력하세요.

Ex)

문자 : A

A Unicode : 65

▶ 실습문제2

메소드 명 : `public void method2() { }`

실수형으로 국어, 영어, 수학 세 과목의 점수를 입력 받아 총점과 평균을 출력하세요.
이 때 총점과 평균은 정수형으로 처리하세요.

ex)

국어 : 90.0

영어 : 90.0

수학 : 90.0

총점 : 270

평균 : 90

▶ 실습문제3

메소드 명 : `public void method3() { }`

선언 및 초기화된 5개의 변수를 가지고 알맞은 사칙연산(+, -, *, /)과 형변환을 이용하여 주석에 적힌 값과 같은 값이 나오도록 코드를 작성하세요.

(다음 장 활용)

▶ 실습문제3

```
public class CastingPractice {    // 기능 제공용 클래스
    public void method3() {
        int iNum1 = 10;
        int iNum2 = 4;

        float fNum = 3.0f;
        double dNum = 2.5;

        char ch = 'A';

        System.out.println( iNum1 iNum2 ); // 2
        System.out.println( dNum ); // 2

        System.out.println( iNum2 dNum ); // 10.0
        System.out.println( iNum1 ); // 10.0

        System.out.println( iNum1 iNum2 ); // 2.5
        System.out.println( dNum ); // 2.5

        System.out.println( fNum ); // 3
        System.out.println( iNum1 fNum ); // 3

        System.out.println( iNum1 fNum );// 3.3333333
        System.out.println( iNum1 fNum ); // 3.333333333333335

        System.out.println( ch ); // 'A'
        System.out.println( ch ); // 65
        System.out.println( ch iNum1 ); // 75
        System.out.println( (ch iNum1) ); // 'K'
    }
}
```