

c프로그래밍 및 실습

# 생활영어 배우기

## 프로그램

진척 보고서 #1

제출일자: 2023.11.26

제출자명: 김진하

제출자 학번: 221473

## 1. 프로젝트 목표

번역기를 통한 영어가 아닌 실제 생활에서 많이 쓰이는 영어를 배우며 고객의 생활 영어 향상을 목표로 한다.

### 1) 배경 및 필요성

영어회화는 어디에서나 중요하게 요구될 수 있는 역량 중 하나다. 하지만 단순히 번역기로 잘못 배운 영어회화는 상황에 맞지 않는 표현을 쓸 확률이 높아 실수를 하게 될 수도 있고, 누군가는 오해를 할 수도 있다. 이런 상황을 해결하기 위해 쉽게 접할 수 있는 생활영어 회화 배우기 프로그램을 만들었다.

### 2) 프로젝트 목표

사람들이 자주 쓰는 어색한 표현을

올바른 표현 및 상황에 맞는 표현법을 알려주며

고객의 실전 생활영어의 향상을 목표로 한다.

### 3) 차별점

기존 번역기 같은 경우 한국어로 문장을 입력하면 바로 영어로 번역되지만 단순히 한 문장만 보여주어 그 상황에 맞지 않는 표현을 쓸 수도 있고, 어색한 표현일 수도 있다. 이 문제를 해결하기 위해 상황에 적합한 표현과 어색한 표현 등등, 보여주며 자신의 언어 실수를 쉽게 이해하며 바로잡을 수 있고, 또한 그 나라의 문화를 이해할 수도 있다는 차별점이 있다.

## 2. 기능 계획

기능1: 영어 회화 배우기 챗터

세부기능1) 상황에 따른 영어 회화 수집

ex) 1. 인사하기 2. 물어보기 등등

세부기능 2) 상황에 따른 영어회화별 세분화하기

Ex)1. 인사하기

1)인사말 2)이름 묻기

기능2: 단어 배우기 챗터

세부기능 1) 자주 실수를 범하는 단어표현 보여주기

예) 1. 약속 2. 가다오다 등등

세부기능2) 정정하며 올바른 표현출력 및 설명

Ex) promise -> plan

구조체를 사용하여 영어회화 및 단어의 데이터를 저장할 예정

함수 계획:

Void printConversation: 대화 출력함수

Void PrintWord: 단어 출력함수

### 3. 진척사항

#### 1) 기능 구현

##### (1) 생활영어회화 출력 및 설명

-대화 데이터 구조체 정의

입력: situation: 영어 회화배우기 (상황) 문자열배열 정의

Expression: 영어 회화배우기 (표현) 문자열 배열 정의

Correction: 영어 회화 배우기(정정) 문자열 배열 정의

```
// 대화 데이터 구조체 정의
struct Conversation {
    char situation[50];
    char expression[100];
    char correction[100];
};
```

-대화 데이터 초기화

```
// 대화 데이터 초기화
struct Conversation conversations[] = {
    {"인사말", "hey",
     "hey: 친해진 뒤 사용! Wnhow are you: 전에 만난 적 있는 사람에게 사용!"},
    {"이름묻기", "hi my name is jina", "hi i'm jina"},
    {"오랜만에 만날때", "nice to meet you", "good to see you again"},
    {"첫 만남 무례한 질문", "how old are youWnWhat's your job",
     "정말 물어보고 싶을때->WnMay i ask you age?Wn what do you do for a "
     "living?"},
    {"친해지기 위해 쓰는 표현", "how old are you ",
     "what do you do in your free time"},
    {"맛이 어떤지 물어보기", "is it delicious?", "how does it taste?"},
    {"주문시 시간이 필요할때", " wait a minute", "atually, i think we need anoter time"}
};
```

## -대화 출력 함수

출력: 함수에서 구조체의 매개변수를 불러와서 각각을 출력시킨다.

설명: 구조체에서 매개변수를 불러와 출력함

배운 것: 함수

```
// 대화 출력 함수
void printConversation(struct Conversation convo) {
    printf("---%s---\n", convo.situation);
    printf("%s\n", convo.expression);
    printf("----정정----\n");
    printf("%s\n", convo.correction);
}
```

출력: ----쉽게 배우는 생활영어---

1) 회화 배우기 2)단어 배우기 3)종료하기

입력: choice: 첫 번째 입력을 받기 위한 변수

Choicee: 회화 배우기의 카테고리별 입력을 받기 위한 변수

Choic: 회화 배우기의 카테고리별 입력을 받기 위한 변수

Cho: 회화 배우기의 카테고리별 입력을 받기 위한 변수

설명:

입력된 값을 받기 위해 choice 정수형 변수로 선언하였다.

Do while 반복문을 사용하여 만약 3종료하기를 누르면 종료된다.

Choicee, choic, cho 도 모두 입력된 값을 받기위한 변수이다.

적용된 배운 내용: 변수선언, 출력함수, 입력함수, do while 반복문

```
int main() {  
    // 메뉴 선택 변수  
    int choice = 0;  
    int choicee = 0;  
    int choic = 0;  
    int cho = 0;  
    printf("----쉽게 배우는 생활영어----\n\n");  
    do {  
        printf("1) 회화 배우기   2) 단어 배우기   3) 종료하기\n\n");  
        scanf_s("%d", &choice);  
    }  
}
```

출력: <<생활 영어 회화 배우기>>

1) 인사하기 2) 물어보기 3) 주문하기 4) 종료하기

2) 선택:

입력: subChoice 번호 입력을 저장하기 위한 변수

설명: 위의 번호중에서 1) 회화 배우기 2)단어 배우기 3)종료하기

만약 1을 선택하면 1)인사말, 2)이름 묻기 3)오랜만에 만날 때 번호가 뜨고 거기서 1개를 선택할 수 있다. SubcChoice는 위의 번호에서 입력 받은 값을 받기위한 변수이다.

적용된 배운 내용:

```
switch (choice) {  
    // 생활영어 회화 배우기 챕터  
    case 1: {  
        int subChoice = 0;  
        do {  
            printf("\n <<생활 영어 회화 배우기>>   \n");  
            printf("1) 인사하기 2) 물어보기 3) 주문하기 4) 종료하기\n\n");  
            printf("선택: ");  
            scanf_s("%d", &subChoice);  
        }  
    }  
}
```

입력: subChoice : 숫자 입력을 저장하기 위한 변수

Choicee: 숫자 입력을 저장하기 위한 변수

출력: ---인사하기----

1) 인사말 2)이름묻기 3) 오랜만에 만날때

만약 1을 선택하면 그에 따른 함수 출력됨

printConversation void형 함수 출력

설명: 만약 1을 선택한다면 void형 함수가 출력된다.

지금까지 배운 내용: 조건문

```
if (subChoice == 1) {
    printf(" ---인사하기--- \n");
    printf("1) 인사말\n 2) 이름묻기\n 3) 오랜만에 만날 때\n");
    scanf_s("%d", &choicee);

    if (choicee == 1) {
        printConversation(conversations[choicee - 1]);
    } else if (choicee == 2) {

        printConversation(conversations[choicee - 1]);
    } else {
        printConversation(conversations[choicee - 1]);
    }
}
```

```

else if (subChoice == 2) {
    printf("---물어보기---\n\n");
    printf(
        "1)첫 만남 무례한 질문 2)친해지기 위해서 쓰는 표현 3) "
        "맛이 어떤지 물어보기");
    scanf_s("%d", &choic);

    if (choic == 1) {
        printConversation(conversations[4-choic]);
    } else if (choic == 2) {
        printConversation(conversations[6- choic]);
    } else {
        printConversation(conversations[8-choic]);
    }
}
}

```

```

else if (subChoice == 3) {
    printf("---주문하기---\n\n");
    printf("1) 주문시 시간이 필요할때");
    scanf_s("%d", &cho);

    if (cho == 1) {
        printConversation(conversations[7- cho]);
    } else {
        printf("잘못된 선택입니다.");
        break;
    }
}

```



## 기능2: 단어배우기 챗터

-단어 데이터 구조체 정의

입력: word: 단어를 저장하기 위한 문자열 배열

Explanation: 설명을 저장하기 위한 문자열 배열

```
// 단어 데이터 구조체 정의
struct Word {
    char word[50];
    char explanation[100];
};
```

-단어 데이터 초기화

설명: 구조체를 통해 배열로 단어배우기 챗터에 관련된 데이터를 초기화 시킨다.

```
// 단어 데이터 초기화
struct Word words[] = {
    {"약속",
     "promise: 결심 및 다짐\nplans: "
     "이미 예정된 일정이 있음을 알릴 때 사용"},
    {"가다 오다",
     "come: 화자와 청자가 가까워질 때 사용\ngo: 반대로 멀어질 때 사용"}};
```

-단어 출력 함수

출력: void printWord 함수를 통해 출력

설명: void printWord 함수를 통해 구조체의 매개변수를 받아 출력시킨다.

```
// 단어 출력 함수
void printWord(struct Word wd) {
    printf("---%s---\n", wd.word);
    printf("%s\n", wd.explanation);
}
```

입력: subChoice: 숫자 입력을 받기 위한 변수

출력: <<생활영어 단어 배우기>>

1) 약속 2)가다 오다 3) 종료하기

선택:

Void printWord 함수를 이용해 출력

설명: 생활영어 배우기 챕터인 경우이다. 만약 1번을 선택 시 void형 함수를 불러와서 문장이 출력된다.

그리고 while문에서 3을 입력 받을 때 반복문이 종료된다.

지금까지 배운 내용: 반복문

```
// 생활영어 단어 배우기 챕터
case 2: {
    int subChoice = 0;
    do {
        printf("<< 생활영어 단어 배우기 >> Wn");
        printf("1) 약속  2) 가다 오다  3) 종료하기Wn");
        printf("선택: ");
        scanf_s("%d", &subChoice);

        if (subChoice >= 1 && subChoice <= 2) {
            // 해당하는 단어 출력
            printWord(words[subChoice - 1]);
        } else if (subChoice != 3) {
            printf("잘못된 선택입니다. 다시 선택하세요.Wn");
        }
    } while (subChoice != 3);
    break;
}
} while (choice != 3);
```

## 2) 테스트 결과

### (1) 생활 영어회화 배우기 챗터

- 첫 화면 1, 2, 3 중에 고를 수 있다.

```
----쉽게 배우는 생활영어----
```

```
1) 회화 배우기    2) 단어 배우기    3) 종료하기
```

-

1. 회화 배우기 선택 시

-1을 선택시

```
<<생활 영어 회화 배우기>>
```

```
1) 인사하기    2) 물어보기    3) 주문하기    4) 종료하기
```

```
선택: |
```

```
선택: 1
```

```
---인사하기---
```

```
1) 인사말
```

```
2) 물어보기
```

```
3) 오랜만에 만날 때
```

```
|
```

```
1
```

```
-----인사말-----
```

```
hey
```

```
----정정----
```

```
hey: 친해진 뒤 사용!
```

```
how are you: 전에 만난 적 있는 사람에게 사용!
```

-2를 선택시

```
2
-----이름 묻기-----
hi my name is jina
----정정----
hi i'm jina
```

-3을 선택 시

```
3
-----오랜만에 만날때-----
nice to meet you
----정정----
good to see you again
```

2 물어보기 선택시

```
선택: 2
---물어보기---
1) 첫 만남 무례한 질문 2) 친해지기 위해서 쓰는 표현 3) 맛이 어떤지 물어보기
```

-1을 선택시

```
-----첫 만남 무례한 질문-----
how old are you
What's your job
----정정----
정말 물어보고 싶을때->
May i ask you age?
what do you do for a living?
```

-2를 선택시

```
-----친해지기 위해 쓰는 표현---
how old are you
----정정----
what do you do in your free time
```

### 3을 선택시

```
---맛이 어떤지 물어보기---  
is it delicious?  
----정정----  
how does it taste?
```

### 3 주문하기 선택시

#### -1을 선택시

```
선택: 3  
---주문하기----  
  
1) 주문시 시간이 필요할때
```

#### -1을 선택시

```
선택: 3  
---주문하기----  
  
1) 주문시 시간이 필요할때1  
---주문시 시간이 필요할때---  
wait a minute  
----정정----  
atually, i think we need anoter time
```

## 기능 2) 단어 배우기 챗터

### -2를 선택시

```
1) 회화 배우기    2) 단어 배우기    3) 종료하기  
  
2  
<< 생활영어 단어 배우기 >>  
1) 약속    2) 가다 오다    3) 종료하기  
선택:
```

## -1을 선택 시

```
---약속---  
promise: 결심 및 다짐  
plans: 이미 예정된 일정이 있음을 알릴 때 사용
```

## -2를 선택 시

```
---가다 오다---  
come: 화자와 청자가 가까워질 때 사용  
go: 반대로 멀어질 때 사용
```

## 3을 선택 시

-종료되면서 처음 화면으로 초기화된다.

```
<< 생활영어 단어 배우기 >>  
1) 약속    2) 가다 오다    3) 종료하기  
선택: 3  
1) 회화 배우기    2) 단어 배우기    3) 종료하기
```

## **4. 계획 대비 변경 사항**

### **1) 어색한 상황의 대화 대신 정확한 단어와 표현만 보여주기**

- 이전: 회화 배우기 챗터와, 단어배우기 챗터에서 어색한 표현 법을 쓰는 대화를 출력한다.
- 이후: 대화 대신 어색한 단어나 문장만 쓴다.
- 사유: 공간 부족으로 인한 문제점, 어색하거나 잘못된 표현을 사용한 대화를 계속해서 보여주면 뻘한 내용만 나오기 때문에 대화를 삭제했다.

### **2) 단어를 입력 받는 대신 자주 실수하는 단어표현 몇 가지 보여주기**

- 이전: 고객이 단어를 입력하면 상황에 따른 비슷한 단어 사용을 추천하며 예시 문장을 보여준다.
- 이후: 대부분이 실수할 수 있는 단어 표현만 몇 가지 보여주고, 그에 따라서 정확한 표현을 보여준다.
- 사유: 공간 부족으로 인한 문제점

## 5. 프로젝트 일정

(진행한 작업과 진행 중인 작업 등을 표기)

업무		11/3	11/6	11/12	11/19	11/24	11/29	12/1~12/15	12/22
제안서 작성		완료							
기능1	세부기능1		진행중						
	세부기능2			진행중					
기능2	세부기능1				진행중				
	세부기능2					진행중			
중간 구현물							완료		
중간 보고서							완료		
최종 구현물 및 보고서								----->	