

## ◎문제풀어보기

사용자와 컴퓨터가 가위바위보하는 프로그램을 작성하세요

가위,바위,보는 1,2,3의 숫자로 나타냅니다.

컴퓨터는 랜덤으로 손을 선택합니다. 결과화면에는 '무승부', '사용자승리', '사용자패배' 중 하나를 표시합니다. 무승부의 경우는 다시 승부합니다.

문제를 해결하는 방법: 문제를 해결하기위하 과정, 절차를 우리가 **알고리즘**이라고 표현합니다.

**문제해결을 위해서 해야 할 일 생각하고, 그 생각을 정리하는 경험, 검증하는 경험을 반드시 가져야 합니다.**

### ■ 체계적인 문제풀이 방법

1. 문제를 정확하게 이해하는 것. 꼼꼼하게 읽기 & 생각하기

2. 문제를 분석

**입력, 처리, 출력**이라는 관점에서 문제분석하기 ( 큰덩어리 쪼개서 해결하는 방법으로 접근합니다)

입력자료찾기

출력자료 찾기

처리자료 찾기 ( 입력도 아니고 출력도 아니지만 처리하는 과정에서 발생하는 데이터, 자료를 말한다)

◇예시)성적처리 프로그램: 이름, 국어, 영어      평균출력 문제에서      합계 (처리) 라는 것을 생각한 사람이 있을 것이다  
이때 합계는 처리자료로 보면된다.

3. 순서를 작성하기(글로 간단히 표현하는 것) ( 입력이 출력이 되기 위한 과정을 대략적으로 기술합니다.)  
( 순차, 반복, 분기라는 관점에서 작성합니다)

4. 입력,처리, 출력 자료에 대한 변수이름 짓기

5. 자료명세와 처리과정을 토대로 순서도를 그리기 & 검증하기

6. 검증후 프로그래밍언어를 이용하여 표현하기 (코딩이라고 함)

### ◆처리과정 쓸 때 마음가짐

: 한번에 원하는 결과를 나오지 않는다

몇 번에 걸쳐서 쓰면서 생각을 정리합니다 생각이 맞겠다 라고 들때까지 지우고 다시쓰기를 합니다. 연필이 필요합니다

### ◆처리과정 쓸 때주의사항

조급해하지 않는다.

좋은 방법일지는 문제를 해결해 보고 나서 다음에 생각해 본다. 일단은 해결을 해보는 것이 제일 중요하다.

### ◆ 알고리즘은

문제를 해결하는 방법, 절차 이므로 문제가 해결된다면 모든 것이 알고리즘이 될 수 있다.

알고리즘을 정답이 아닌 해답이라는 표현을 씀

물론 좋은 알고리즘이 존재함 ( 메모리+cpu)

자신만의 방식으로 문제를 해결하고 그 다음 좋은 방법 또는 다른 사람이 해결한 방법을 보는 것이 중요함 !!

내생각이 있어야 남의 생각도 잘 읽힌다.

**자신만의 방식의 자신만의 시간을 갖고 해결하는 것 !! 오롯이**