겜팔이의 안드로이드 세뇌교실 001

언제나 그렇듯 퇴근시간이 한참 지나서야 사무실에서 나온 당신. 업무에 시달린 이 직장인은 저녁노을과 함께 버스정류장에 내렸다. 문득, 주백색의 쨍한 조명 아래로 김혜자 선생님의 따뜻한 미소가 편의점 냉장진열대에서 당신을 바라보고 있었다.

덴마크 드링킹 요구르트와 혜자도시락을 계산하던 중, 계산대 옆 테이블에 가지런히 꽂혀진 OMR카드가 손짓한다.

“자동이요.”

눈에 생기라곤 찾아볼 수 없는 알바생에게 다음과 같은 종이를 건네받았다.

GAMEPARI LOTTO

Sat Apr 09 18:00:08 UTC 2016

----------------------------------  
A : 13 26 32 33 38 44  
B : 11 17 19 26 32 36  
C : 2 5 6 23 39 41  
D : 7 12 15 19 33 39  
E : 1 4 13 18 38 40  
----------------------------------

과제) 바쁜 직장인들을 위한 로또 자동 발급기에 탑재될 Java 프로그램을 작성하자.

1. 프로그램 실행시 현재 날짜/시간과 자동 생성된 번호가 출력된다.
2. 현재 날짜/시간 출력은 Date라는 기능을 사용한다.
   1. java.util.Date 를 import 한다.
   2. Date date = new Date() (date에 현재시간이 알아서 들어간다.)
3. 로또 숫자 범위는 1~45 이다.
   1. 무작위 숫자 생성은 java.util.Random 을 import 하여 사용한다.
   2. 숫자가 중복되어도 괜찮음
   3. 숫자가 정렬되지 않아도 괜찮음

도전1) 진정한 로또 머신을 만들기 위하여 같은 줄의 숫자는 중복되지 않도록 개선하자.

도전2) 고객의 편의는 곧 만족이다. 고객 만족을 위해 출력 숫자를 오름차순으로 정렬하자.