

프로그래밍 과제 2

2016.9.21

1. 키보드를 통해 입력받은 단어에 대해 다음과 같은 규칙에 의해 복수형을 만들어 출력하는 프로그램을 작성하시오.

1. 마지막 문자가 'y'인 경우, 'y'를 'i'로 변경하고 'es'를 붙임
(예: 입력 문자열: 'diary' 복수형: 'diaries')
2. 마지막 두 개의 문자열이 'ro', 'to', 'no'인 경우, 'es'를 붙임
(예: 입력 문자열: 'potato' 복수형: 'potatoes'
입력 문자열: 'volcano' 복수형: 'volcanoes')
3. 마지막 문자가 's', 'h', 'x'인 경우, 'es'를 붙임
(예: 입력 문자열: 'fish' 복수형: 'fishes'
입력 문자열: 'box' 복수형: 'boxes')
4. 마지막 두 개의 문자열이 'fe'인 경우, 'fe'를 'ves'로 대체
(예: 입력 문자열: 'wife' 복수형: 'wives')
5. 그 외의 경우, 's'를 붙임
(예: 'house' 복수형: 'houses')

실행 예 :

문자열(명사 단수) : diary
'diary'의 복수형 : 'diaries'

문자열(명사 단수) : potato
'potato'의 복수형 : 'potatoes'

문자열(명사 단수) : mess
'mess'의 복수형 : 'messes'

문자열(명사 단수) : wife
'wife'의 복수형 : 'wives'

2. 번호 맞추기 게임을 위해 1자리 정수 3개를 랜덤하게 생성한다. 사용자로 부터 3개의 1자리 정수를 입력 받아 3개 모두 맞추면 1등, 2개만 맞추면 2등, 1개만 맞추면 3등이 되는 번호 맞추기 게임을 작성하라.