

기말과제 1 체크리스트

학번 : ----- 이름 : -----

1. 두 수 사이의 정수 합 문제

(1) 정수 입력 시 예외 상황 처리 여부

① 숫자가 아닌 입력이 들어왔을 때 프로그램 상에서 어떻게 처리하나요?

()

② 정수가 아닌 실수가 들어왔을 때 프로그램 상에서 어떻게 처리하나요?

()

③ 숫자가 하나만 들어왔을 때 프로그램 상에서 어떻게 처리 하나요?

()

(2) 정상적인 처리 여부

① 1과 10을 입력했을 때 정상적인 값이 나오는지 ? ()

② 10과 1을 입력했을 때 정상적인 값이 나오는지 ? ()

(3) 실제 코드 상에서

① 연산을 담당하는 클래스와 테스트하는 클래스가 별도로 존재하는지 ? ()

② 캡슐화를 어떻게 고려했나요?

()

2. 1번 문제의 GUI 화

(1) GUI의 품질

① 사용자의 편리성/가시성 등 상 () 중 () 하 ()

(2) 입력시 예외 상황 처리

① 숫자가 아닌 입력이 들어왔을 때 프로그램 상에서 어떻게 처리하나요?

()

② 정수가 아닌 실수가 들어왔을 때 프로그램 상에서 어떻게 처리하나요?

()

③ 숫자가 하나만 있는데 실행 버튼을 눌렀을 때 프로그램 상에서 어떻게 처

리하나요? ()

(3) 실제 코드 상에서

① 1번 문제에서 만든 클래스를 이용했나요? () 아니면 이 프로그램 상에서 다시 만들었나요? ()

② 캡슐화를 어떻게 고려했나요?
()

3. 숫자 맞추기 게임 GUI 버전

(1) GUI의 품질

① 사용자의 편리성/가시성 등 상 () 중 () 하 ()

(2) 입력시 예외 상황 처리

① 숫자가 아닌 입력이 들어왔을 때 프로그램 상에서 어떻게 처리하나요?
()

② 이미 시도했던 숫자가 들어오는 경우 어떻게 처리하나요?
()

(3) 실제 코드 상에서

① GUI와 숫자 맞추기 게임이 별도의 클래스로 만들어졌나요?
()

② 최고 기록과 평균 처리를 위해 static 변수를 이용했나요? 아니면 어떤 방법을 이용했나요?
()

과제 7.

- ① 소리가 들립니까? ()
- ② 음을 입력받아 스피커로 출력되나요? ()
- ③ 잘못된 입력을 받았을 때 어떻게 처리하나요?
()
- ④ 여러 개의 음을 입력받아 연주가 가능한가요? ()

과제 8-1

- ① GUI 품질은 ? 상 () 중 () 하 ()
- ② 몇 개의 도형을 그릴 수 있나요? ()개
- ③ 임의의 색상을 갖는 임의의 도형이 임의의 좌표에 출력되나요? ()

과제 8-2

- ① GUI 품질은 ? 상 () 중 () 하 ()
- ② JTextField에 있는 내용이 정상적으로 덧붙여지나요? ()
- ③ 출력 후에 JTextField에 있는 내용을 초기화하나요? () 아니면 그대로
놓고 수정하는 방식인가요? ()