

2019년 9월 30일 2쇄 오탈자/오류 내역

페이지	교정 내용
810	-file_41_2_3 박스에서 아래에서 두 번째 줄 answer = input("반복할까요?") → answer = input("반복할까요? ")
808	-첫번째 박스 print("나이가 가장 많은 사람: ", → print("나이가 가장 많은 사람:",
772	-주목할 것 해당 부프로그램 안에서만 → 해당 부프로그램 내부에서만
768	-8번째 줄 이 변수는 부프로그램 안에서 → 이 변수는 부프로그램 내부에서
764	-file_39_4b와 file_39_4c print("가장 낮은 온도: ", low[0], low[1], low[2]) → print("가장 낮은 온도:", low[0], low[1], low[2])
762	-file_39_4a print("가장 작은 수: ", t[0], t[1], t[2]) → print("가장 작은 수:", t[0], t[1], t[2])
686	-첫번째 코드 박스 다음 줄 다음 코드를 모든 행에 대해 → 위 코드를 모든 행에 대해
679	-첫번째 문단 4번째 위치에 가장 작은 값인 4가 있다. 선택 정렬 알고리즘은 이 요소의 값을 0번째 위치의 요소값과 맞바꾼다. → 위치 4에 가장 작은 값인 4가 있다. 선택 정렬 알고리즘은 이 위치의 요소값을 위치 0의 요소값과 맞바꾼다. -두번째 문단 위 리스트 5번째 위치에 가장 작은 값인 4가 있다. 선택 정렬 알고리즘은 이 요소의 값을 1번째 위치의 요소값과 맞바꾼다. 값을 바꾼 후의 리스트 A는 다음과 같다. → 위 리스트에서 위치 5에 가장 작은 값인 9가 있다. 선택 정렬 알고리즘은 이 위치의 요소값을 위치 1의 요소값과 맞바꾼다. 값을 맞바꾼 후의 리스트 A는 다음과 같다. -세번째 문단 위 리스트 4번째 위치에 가장 작은 값인 18이 있다. 선택 정렬 알고리즘은 이 요소의 값을 2번째 위치의 요소값과 맞바꾼다. 값을 바꾼 후의 리스트 A는 다음과 같다. → 위 리스트에서 위치 4에 가장 작은 값인 18이 있다. 선택 정렬 알고리즘은 이 위치의 요소값을 위치 2의 요소값과 맞바꾼다. 값을 맞바꾼 후의 리스트 A는 다음과 같다.

페이지	교정 내용
679	<p>-네번째 문단 같은 방식으로, 다음으로 가장 작은 값인 19가 5번째 위치에 있다. 값을 맞바꾼 후의 리스트 A는 다음과 같다. → 같은 방식으로, 다음으로 가장 작은 값인 19가 위치 5에 있다. 값을 맞바꾼 후의 리스트 A는 다음과 같다.</p> <p>-다섯번째 문단 마지막으로, 다음으로 가장 작은 값인 36이 5번째 위치에 있다. → 마지막으로, 다음으로 가장 작은 값인 36이 위치 5에 있다.</p>
680	<p>-위에서 3번째 줄 해당 요소의 값을 0번째 위치에 있는 요솟값과 맞바꾼다. → 해당 요소의 값을 위치 0에 있는 요솟값과 맞바꾼다.</p> <p>-아래서 첫 번째 줄 # 값을 맞바꾼다. → # 두 값을 맞바꾼다.</p>
682	<p>-아래서 2번째 줄 위치 3의 요소(값은 8)를 리스트에서 삭제하고, → 위치 3의 요솟값(8)을 리스트에서 삭제하고,</p>
683	<p>-두번째 문단 다시, 위치 4의 요소(값은 10)를 리스트에서 삭제하고, → 다시, 위치 4의 요솟값(10)을 리스트에서 삭제하고,</p> <p>-네번째 문단 다시, 위치 5의 요소를 리스트에서 삭제하고, → 다시, 위치 5의 요솟값을 리스트에서 삭제하고,</p>
684	<p>-첫번째 문단 다시, 위치 6의 요소를 리스트에서 삭제하고, → 다시, 위치 6의 요솟값을 리스트에서 삭제하고,</p>

페이지	교정 내용
678	-아래서 두 번째 문단 선택 정렬 알고리즘은 정렬 방식에 따라 리스트에서 가장 작은(혹은 가장 큰) 요소를 찾아 해당 요소의 값과 0번째 위치의 요소값을 바꿔준다. 나머지 요소들에 대해서도 이 과정을 반복 처리한다. 즉, 그 다음으로 작은 요소를 찾아 첫 번째 위치의 요소와 값을 맞바꾸는 방식으로 리스트의 나머지 요소들에 대해 반복 처리를 수행한다. → 선택 정렬 알고리즘은 정렬 방식에 따라 리스트에서 가장 작은(혹은 가장 큰) 요솟값을 찾아 그 값을 위치 0의 요솟값과 맞바꾼다. 그 다음으로 작은 요솟값을 찾아 위치 1의 요솟값과 맞바꾼다. 리스트의 나머지 요소들에 대해서도 같은 방식으로 반복 처리를 수행한다.
667	-기억할 것!에서 첫 번째 줄 이전에 배웠던 오렌지주스와 → 이전에 배웠던 오렌지 주스와 -기억할 것!에서 두 번째 줄 기억 나지 않으면 8장의 예제를 다시 살펴보도록 하자. → 기억 나지 않으면 8장 예제를 다시 살펴보도록 하자.
666	-그림 바로 아래 줄 5, 8, 12 값뿐만 아니라 17값도 → 5, 8, 12 값뿐만 아니라 17 값도
663	-7번째 줄 총 5회의 과정을 → 총 다섯 과정을
662	-6번째 줄 출력하면 된다 또한, → 출력하면 된다. 또한,
658	-첫번째 줄 위 코드를 → 이전 코드를 -file_35_6_7b 아래에서 5번째 줄 maximum = a[i][j] → minimum = a[i][j]
652	-예제 35.3-5 제목 2차원 리스트에서 가장 큰 값 찾기 → 2차원 리스트에서 가장 작은 값 찾기
646	-file_35_2_3 아래에서 8번째 줄 print("홀수를 입력하세요!") → print("홀수를 입력하여라! ")
643-644	-643쪽 마지막 박스 코드의 2번째 줄부터 644쪽 첫 번째 박스 코드의 전체에 대해서 4칸씩 들어쓰기
633	-예제 35.1-4 3번째 줄 처음 열 개 열은 리스트 a의 요소를 저장하고, 나머지 30개의 열은 리스트 b의 → 처음 10개 행은 리스트 a의 요소를 저장하고, 나머지 30개 행은 리스트 b의
619	-폴이의 다음 줄 이 예제에서는 단일-택일 결정 구조가 → 이 예제에서는 이중-택일 결정 구조가

페이지	교정 내용
585	33.1 들어가기 다음 줄 32장에서 리스트는 순서, 결정, 루프 제어 구조에 의해 처리된다는 점을 배웠다. → 32장에서 순차 , 결정, 루프 제어 구조를 이용하여 리스트를 다룰 수 있다는 점을 배웠다.
547	예제 31.4-2 다음 줄 사용자로부터 열 개의 숫자를 → 사용자로부터 10개의 숫자를
544	세 번째 박스 for index in range(size) → for index in range(size):
449	순서도의 화살표 박스 while n < 0 → while n < 0:
448	순서도의 화살표 박스 for j in range(m) → for j in range(m):
429	두번째 박스에서 6번째 줄 x = x + 2; → x = x + 2
401	박스에서 두 번째 줄 for i in range(5, 0, -1) → for i in range(5, 0, -1):
400	표의 9단계와 15단계 while i < 7 → while i < 7:
399	표의 3단계 while i < 7 → while i < 7:
399	박스에서 4번째 줄 for j in range(1, 5, 2) → for j in range(1, 5, 2):
388	끝에서 2번째 줄 사용자로부터 N개 정수를 → 사용자로부터 정수 N 값을
345	23.1 제목 아래로 3번째 줄 무한 반복 구조(indefinite loop structure) → 무한 루프 구조 (indefinite loop structure)
820	무한 반복 구조(indefinite loop structure) → 무한 루프 구조 (indefinite loop structure)
322	순서도에서 첫 번째 마름모 "소포의 무게와 목적지를 입력하여라" → "소포의 무게와 목적지를 입력하여라: "
322	file_22_4_3에서 첫 번째 줄 print("소포의 무게와 목적지를 입력하여라: ") → print("소포의 무게와 목적지를 입력하여라: ")
316	순서도에서 첫 번째 마름모 "네 사람의 몸무게를 입력하여라" → "네 사람의 몸무게를 입력하여라: "
316	file_22_3a에서 첫 번째 줄 print("네 사람의 몸무게를 입력하여라: ") → print("네 사람의 몸무게를 입력하여라: ")

페이지	교정 내용
317	file_22_3b에서 첫 번째 줄 print("네 사람의 몸무게를 입력하여라: ") → print("네 사람의 몸무게를 입력하여라:")
314	순서도에서 첫 번째 마름모 "a, b, c 값을 입력하여라" → "a, b, c 값을 입력하여라:"
312	순서도에서 첫 번째 마름모 "a 값을 입력하여라" "b 값을 입력하여라" → "a 값을 입력하여라:" "b 값을 입력하여라:"
312	순서도에서 두 번째 마름모 출력 → 입력
301	-순서도에서 첫 번째 마름모 "숫자를 입력하여라" → "정수를 입력하여라:"
301	file_22_1_2에서 9번째 줄 print(x, "5와 8로 나누어떨어집니다.") → print(x, "은/는 5와 8로 나누 어떨어집니다.")
251	두 번째 순서도에서 명령문 블록 1 → 명령문 블록 2 명령문 블록 2 → 명령문 블록 1
230	-마지막 줄 단일-택일 결정 구조 안에 → 이중-택일 결정 구조 안에
212	순서도에서 첫 번째 마름모 "정수를 입력하여라" → "정수를 입력하여라:"
210-211	-file_17_1_3b와 file_17_1_3c print("큰 값: ", maximum) → print("큰 값:", maximum)
209-210	-file_17_1_3a print("큰 값: ", maximum) → print("큰 값:", maximum)
156	-박스 print("이중 따옴표로 둘러싸인 모든 것은 문자열이다. ") → print("이중 따옴표로 둘러싸인 모든 것은 문자열이다.") print("심지어 다음 숫자도 문자열이다: ") → print("심지어 다음 숫자도 문자열이다:") print("다음과 같이 문자, 기호, 숫자를 혼합한 형태도 ") → print("다음 과 같이 문자, 기호, 숫자를 혼합한 형태도")

페이지	교정 내용
153	-표의 왼쪽 칼럼 Days = 8 → days = 8 Hours = 2 → hours = 2 Minutes = 26 → minutes = 26 Seconds = 45 → seconds = 45 -file_13_1_3 print(days, "일 ", hours, "시간 ") → print(days, " 일 ", hours, " 시간 ") print(minutes, "분 ", seconds, "초 ") → print(minutes, " 분 ", seconds, " 초 ")
147	-폴이에서 2번째 줄 몫값을 정수로 → 몫 값을 정수로 -file_13_1_1a와 file_13_1_1b print("몫값:", q, "\n나머지 값:", r) → print(" 몫 값: ", q, "\n나머지 값:", r)
123	-10.2 프로그래밍 연습문제 4번 문제 4. 사용자로부터 라디안(radius) 값을 → 4. 사용자로부터 반지름 값을
118	-file_10_1_2a와 file_10_1_2b print("원의 면적: ", area) → print("원의 면적: ", area)
81	-단계 1 10이 변수 x에 할당됨 → 변수 x에 10을 할당함 -단계 2 15가 변수 y에 할당됨 → 변수 y에 15를 할당함 -단계 3 변수 x와 y의 곱의 결과가 변수 z에 할당됨 → 변수 x와 y의 곱의 결 과를 변수 z에 할당함 -단계 5 151이 출력 → 151을 출력
77	-8번 문제 a. 적합성을 → a. 유한성을 d. 위 모두 옳다. → d. 위 모두 옳지 않다. -프로그래밍 연습문제 3번 문제 f. 1 → f. 1.0
76	-7번 문제 a. 적합성을 → a. 유한성을 d. 위 모두 옳다. → d. 위 모두 옳지 않다.
68 (찾아보기 추가 요망)	-산술 연산자 표 정수 나눗셈 후 몫 → 정수 나눗셈의 몫 정수 나눗셈 후 나머지 → 정수 나눗셈의 나머지
67	-순서도 "나이는 몇 세인가요?" → "나이는 몇 살 인가요?" "세입니다." → " 살 입니다."

페이지	교정 내용
62	-첫번째 박스 "세 입니다." → "살입니다." -두번째 박스 "이름이 무엇인가요?" → "당신의 이름은 무엇인가요? " "나이는 몇 세인가요?" → "나이는 몇 살인가요? " "세 입니다." → "세입니다." -세번째 박스 "이름이 무엇인가요?" → "당신의 이름은 무엇인가요? " "세 입니다." → "살입니다."
9	-9번 문제 a. 기계어로 작성된 프로그램을 고급 언어로 프로그램으로 변환한다. → a. 기계어로 작성된 프로그램을 고급 언어로 작성된 프로그램으로 변환한다.