

• Exercise 1.

- 사각형의 넓이를 구할 수 있는 Rectangle 클래스를 구현하라. 이후 사용자 입력을 통해 가로 10, 세로 20을 입력하면 생성자를 통해 사각형 인스턴스를 만들고 결과를 출력하라.

```
가로 입력: 10
세로 입력: 20
넓이: 200
```

• Exercise 2.

- 게임 캐릭터를 나타내는 클래스 Character를 구현하라.
- 조건: 각 캐릭터는 name과 life를 가진다. 함수는 공격을 1회 받았을 때 체력이 10 감소한다. 이를 통해 세 개 이상의 캐릭터를 생성하고 세 개의 캐릭터가 랜덤하게 공격받아서 아래와 같은 출력이 나오도록 코드를 완성하라.

생성:

```
champ1 = Character("신지드", 1000)
champ2 = Character("징크스", 600)
champ3 = Character("크산테", 900)
```

결과:

```
크산테가 공격받음! 생명력:890
크산테가 공격받음! 생명력:880
크산테가 공격받음! 생명력:870
징크스가 공격받음! 생명력:590
신지드가 공격받음! 생명력:990
크산테가 공격받음! 생명력:860
신지드가 공격받음! 생명력:980
징크스가 공격받음! 생명력:580
크산테가 공격받음! 생명력:850
신지드가 공격받음! 생명력:970
```

• Exercise 3.

- BusinessCard 클래스를 생성하라. Set_info() 인스턴스 함수를 통해 name, email, addr을 설정할 수 있도록 하고, print_info를 통해 내용이 출력되도록 구현하라.

```
-----  
Name    : YangMin Lee  
Email   : manson23@nate.com  
Address : Busan  
-----
```

• Exercise 4.

- name과 age를 인스턴스 변수로 가지는 클래스 Person을 구현하라. 생성자도 구현하고, 2명 이상의 Person 인스턴스를 생성한 후 get_name()과 get_age() 인스턴스 함수를 통해 이름과 나이를 출력할 수 있도록 하라.

생성:

```
a = Person('YangMin', 27)  
b = Person('Jordan', 32)  
print(str(a))  
print(str(b))
```

결과:

```
YangMin is 27 years old  
Jordan is 32 years old
```