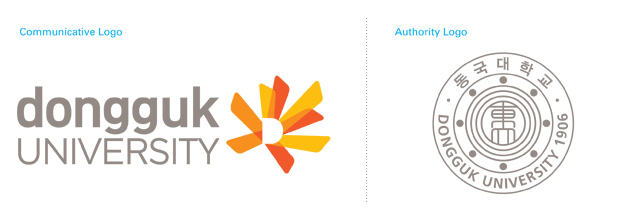
**Report**

**프로그래밍언어(SCSC)**



|  |
| --- |
| **Report번호 :** **O번** |
| **강좌 번호 :**   **SCSC2004-01** |
| **담 당 : 박 성 철 교수님** |
| **학 과 : 경제학과** |
| **학 번 : 2012112850** |
| **성 명 : 김 치 현** |
| **제 출 일 : 2016년 4월 16일** |



**<문제 1>**

**1. 실습 과제**

|  |
| --- |
| /\*  작성자: 김치현  내  용: 문제1  파  일: PhoneManger.java  \*/  import java.util.\*;  class Phone{  String name, tel; //이름과 전화번호를 입력받는 변수    Phone(String a, String b){ //2개의 값을 전달 받는 Phone 생성자  this.name = a;  this.tel = b;  }    public String getName(){ //name 값을 반환하는 메소드  return this.name;  }    public String getTel(){ //tel 값을 반환하는 메소드  return this.tel;  }  }  public class PhoneManager {  public static void main(String[] args) {  Scanner scanner = new Scanner(System.in);  int count=0; //인원수를 저장하는 변수  System.out.print("인원수>>");  count = scanner.nextInt();  Phone p[] = new Phone[count]; //인원수 대로 객체 생성  Phone answer[] = new Phone[count]; //입력한 답을 저장하는 배열  for(int i=0; i<p.length; i++){ //이름과 전화번호를 입력받아 객체에 저장  System.out.print("이름과 전화번호 (번호는 연속적으로 입력)>>");  p[i] = new Phone(scanner.next(), scanner.next() );  }    System.out.println("저장되었습니다...");    boolean a = true; //무한루프를 위한 boolean 변수    while(a){ //exit를 입력받으면 무한루프 종료. 아니면 무한루프 실행  System.out.print("검색할 이름>>");  String search = scanner.next();    for(int j=0; j<p.length; j++){  if( search.compareTo(p[j].name) == 0 ) { //입력값과 저장값이 같은 경우  System.out.println(p[j].getName()+"의 번호는 "+p[j].getTel()+" 입니다.");  break;  }    else if( search.compareTo(p[j].name) != 0 ) {  if(search.compareTo("exit") == 0){ //입력값이 exit인 경우  a = false; //무한루프 종료를 위해 boolean을 false로 만듬  break;  }    else if( j == p.length-1 ) {  System.out.println(search+" 이(가) 없습니다."); //입력값이 저장값과 틀린 경우  break;  }    else continue;  }    }  }  }  } |

**2. 캡쳐 화면**

|  |
| --- |
|  |

**3. 결과 부연 설명**

|  |
| --- |
| 객체 배열을 활용한 프로그램입니다. |

**<문제 2>**

**1. 실습 과제**

|  |
| --- |
| /\*  작성자: 김치현  내  용: 문제 2  파  일: Statictest.java  \*/  **class** Circle{  **private** **int** radius;    **public** Circle(**int** radius){  **this**.radius = radius;  }  **public** **int** getRadius(){  **return** **this**.radius;  }  **public** **void** setRadius(**int** radius){  **this**.radius = radius;  }  }  **class** CircleManager{ //static 메소드만 가짐  **static** **void** copy (Circle src, Circle dest){ //src를 dest에 복사  dest.setRadius(src.getRadius()); //src의 반지름을 dest에 복사  }    **static** **boolean** equals(Circle a, Circle b){ //a와 b의 반지름이 같으면 true 리턴  **if**( a.getRadius() == b.getRadius()){  **return** **true**;  }  **else**{  **return** **false**;  }  }  }  **public** **class** StaticTest {  **public** **static** **void** main(String[] args) {  Circle pizza = **new** Circle(5); //반지름이 5인 원 생성  Circle waffle = **new** Circle(1); //반지름이 1인 원 생성    **boolean** res = CircleManager.*equals*(pizza, waffle); //pizza와 waffle 비교    **if**(res == **true**)  System.***out***.println("pizza와 waffle 크기 같음");  **else**  System.***out***.println("pizza와 waffle 크기 다름");    CircleManager.*copy*(pizza, waffle); //pizza를 waffle에 복사    res = CircleManager.*equals*(pizza, waffle); //pizza와 waffle 비교    **if**(res == **true**)  System.***out***.println("pizza와 waffle 크기 같음");  **else**  System.***out***.println("pizza와 waffle 크기 다름");  }  } |

**2. 캡쳐 화면**

|  |
| --- |
|  |

**3. 결과 부연 설명**

|  |
| --- |
| Static 메소드 사용 방법에 대해 배웠습니다. |

**<문제 3>**

**1. 실습 과제**

|  |
| --- |
| /\*  작성자: 김치현  내  용: 문제 3  파  일: Box  \*/  **public** **class** Box {  **private** **int** width, height; //박스의 너비와 높이  **private** **char** fillChar; //박스를 그리는데 사용하는 문자    **public** Box(){ //매개 변수 없는 생성자  **this**.width= 10; **this**.height = 1;  }    **public** Box(**int** width, **int** height){ //너비와 높이의 2 매개변수를 가진 생성자  **this**.width= width;  **this**.height = height;  }    **public** **void** draw(){  **for**(**int** i=0; i<height; i++){  **for**(**int** j=0; j<width; j++){  System.***out***.print(fillChar);  }  System.***out***.println();  }  }    **public** **void** fill(**char** c){  fillChar = c;  }    **public** **static** **void** main(String[] args) {  Box a = **new** Box(); //10x1 사각형  Box b = **new** Box(20, 3); //20x3 사각형  a.fill('\*');  b.fill('%');  a.draw();  b.draw();  }  } |

**2. 캡쳐 화면**

|  |
| --- |
|  |

**3. 결과 부연 설명**

|  |
| --- |
| 클래스와 생성자를 이용한 프로그램 입니다. |

**4. 소감**

|  |
| --- |
| 클래스 , 객체 배열, 생성자를 이번 과제를 통해 자세히 익혔습니다 ^^ |