

퀴즈- 클래스_final

3.은행 계좌 객체인 Account 객체는 잔고(balance) 필드를 가지고 있습니다. balance 필드는 음수값이 될 수 없고, 최대 백만 원까지만 저장할 수 있습니다. 외부에서 balance 필드를 마음대로 변경하지 못하도록 하고, $0 \leq \text{balance} \leq 1,000,000$ 범위의 값만 가질 수 있도록 Account 클래스를 작성해보세요.

❶ Setter와 Getter를 이용

❷ 0과 1,000,000은 MIN_BALANCE와 MAX_BALANCE 상수를 선언해서 이용

❸ Setter의 매개값이 음수이거나 백만 원을 초과하면 현재 balance 값을 유지

```
Account account = new Account();

account.setBalance(10000);
System.out.println("현재 잔고: " + account.getBalance());    //현재 잔고: 10000

account.setBalance(-100);
System.out.println("현재 잔고: " + account.getBalance());    //현재 잔고: 10000

account.setBalance(2000000);
System.out.println("현재 잔고: " + account.getBalance());    //현재 잔고: 10000

account.setBalance(300000);
System.out.println("현재 잔고: " + account.getBalance());    //현재 잔고: 300000
```

키보드로부터 계좌 정보를 입력받아 계좌를 관리하는 프로그램입니다. 계좌는 Account 객체로 생성되고 BankApplication에서 길이 100인 Account[] 배열로 관리됩니다. 실행 결과를 보고, Account와 BankApplication 클래스를 작성해보세요(키보드로 입력받을 때는 Scanner의 nextLine() 메소드를 사용).

[계좌생성 실행 결과]

❶

1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료

선택> 1

계좌생성

계좌번호: 111-111

계좌주: 홍길동

초기입금액: 10000

결과: 계좌가 생성되었습니다.

1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료

선택> 1

계좌생성

계좌번호: 111-222

계좌주: 강자바

초기입금액: 20000

결과: 계좌가 생성되었습니다.

[계좌목록 실행 결과]

❷

1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료

선택> 2

계좌목록

111-111 홍길동 10000

111-222 강자바 20000

[계좌목록 실행 결과]

❸

1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료

선택> 3

예금

계좌번호: 111-111

예금액: 5000

[계좌목록 실행 결과]

❹

1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료

선택> 4

출금

계좌번호: 111-222

출금액: 3000

결과: 출금이 성공되었습니다.

[계좌목록 실행 결과]

❺

1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료

선택> 2

계좌목록

111-111 홍길동 15000

111-222 강자바 17000

1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료

선택> 5

프로그램 종료

