

## 문제 해결 및 실습 : JAVA 2주차 과제 보고서

18011706 김영훈

2주차 과제는 클래스와 상속을 이용한 객체지향프로그래밍을 위한 담금질이라고 생각이 든 과제였습니다. 이번 과제를 하면서 특히 어려웠던 문제는 4장의 1번 문제라고 생각했습니다. 클래스가 지녀야하는 멤버 변수들, 메소드들을 생각하고 구현하는 것 자체는 얼마 걸리지 않았지만, 무한루프에서 끝내기 작업이 들어왔을 때 루프를 종료하는 방법을 몰랐던 것과 String 비교 때문에 과제 1번을 해결하는데 시간이 오래 걸렸었습니다. 하지만 이를 return문으로 반복문을 탈출하는 것으로 해결하였고, String 비교는 equals메소드로 해결하여 뒤에 있는 과제 3번에서는 그리 시간을 오래 사용하지 않았습니다.

과제 2번은 추상 클래스 PairMap을 상속받아 dictionary클래스를 작성하는 문제로 추상 메소드들을 dictionary 클래스에서 구현하는 단순한 과제였습니다.

과제 3번은 객체를 선언만 했을 때에는 reference 변수임을 활용하여 문제를 해결했습니다. 3번에서의 시행착오는 insertShape 메소드 내의 head와 tail에 객체를 전달해주는 부분을 잘못 작성해 연결리스트가 제대로 형성되지 않는 모습을 보였으나, 연결리스트에 원소가 0개일 때와 그렇지 않은 때로 조건을 분리해주어 해결하였습니다.

이번 과제를 통해 무한반복의 끝내기 조건이 들어왔을 때에는 return을 사용해서 탈출하는 방법, String 타입의 변수들을 비교할 때에는 call by reference인 == 연산자가 아닌 call by value인 equals 메소드를 사용해야하는 것을 체득할 수 있었습니다.

명품 콘서트홀 예약 시스템입니다.

예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >>1

좌석구분 S(1), A(2), B(3) >> 1

S>> \_\_\_\_\_

이름>>오일남

번호>>1

예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >>1

좌석구분 S(1), A(2), B(3) >> 2

A>> \_\_\_\_\_

이름>>성기훈

번호>>5

예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >>2

S>> 오일남 \_\_\_\_\_

A>> \_\_\_\_\_ 성기훈 \_\_\_\_\_

B>> \_\_\_\_\_

<<<조회를 완료하였습니다.>>>

예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >>3

좌석 S:1, A:2, B:3 >>2

A>> \_\_\_\_\_ 성기훈 \_\_\_\_\_

이름>> 성기훈

예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >>2

S>> 오일남 \_\_\_\_\_

A>> \_\_\_\_\_

B>> \_\_\_\_\_

<<<조회를 완료하였습니다.>>>

예약:1, 조회:2, 취소:3, 끝내기:4 >>4

|

이재문의 값은 C++

황기태의 값은 자바

황기태의 값은 null

그래픽 에디터 beauty을 실행합니다

삽입(1), 삭제(2), 모두 보기(3), 종료(4) >> 1

Line(1), Rect(2), Circle(3)>>2

삽입(1), 삭제(2), 모두 보기(3), 종료(4) >> 1

Line(1), Rect(2), Circle(3)>>3

삽입(1), 삭제(2), 모두 보기(3), 종료(4) >> 3

Rect

Circle

삽입(1), 삭제(2), 모두 보기(3), 종료(4) >> 2

삭제할 도형의 위치>>3

삭제할 수 없습니다

삽입(1), 삭제(2), 모두 보기(3), 종료(4) >> 4

beauty를 종료합니다