

2024년 상반기 K-디지털 트레이닝

# 스트림 요소 처리

---

[KB] IT's Your Life

✔ 다음과 같이 클래스를 정의하세요.

```
package ch17.sec06.exam01;

public class Student {
    private String name;
    private int score;

    public Student(String name, int score) {
        this.name = name;
        this.score = score;
    }

    public String getName() { return name; }
    public int getScore() { return score; }
}
```

✔ 다음 코드를 주석에 따라 코딩하여, 다음과 같이 출력되도록 하세요.

```
package ch17.sec06.exam01;

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

public class MapExample {
    public static void main(String[] args) {

        List<Student> studentList = new ArrayList<>();
        studentList.add(new Student("홍길동", 85));
        studentList.add(new Student("홍길동", 92));
        studentList.add(new Student("홍길동", 87));

        //Student 스트림을 score 스트림으로 변환하여 요소 출력
    }
}
```

```
85
92
87
```

✔ 다음과 같이 출력되도록 스트림으로 처리하세요.

```
package ch17.sec06.exam02;

import java.util.Arrays;
import java.util.stream.IntStream;

public class MapExample {
    public static void main(String[] args) {
        int[] intArray = { 1, 2, 3, 4, 5};

    }
}
```

```
1.0
2.0
3.0
4.0
5.0
```

```
1
2
3
4
5
```