

2024년 상반기 K-디지털 트레이닝

상속

[KB] IT's Your Life



- 🤒 mywork 프로젝트 mylib 모듈에서 작업함.
- org.scoula.lib.cli 패지키에 다음과 같은 Application 클래스를 작성하세요.
 - ㅇ 메서드
 - void createMenu()
 - 추상 메서드
 - void init()
 - '어플리케이션을 초기화합니다.' 출력
 - createMenu() 메서드 호출
 - void cleanup()
 - '어플리케이션을 정리합니다.' 출력
 - void run()
 - init() 호출
 - 무한 루프

'선택> ' 출력 (줄바꿈하지 않음) 후, 숫자 입력 → Input 클래스 이용 0이면 어플리케이션 cleanup() 호출 후 종료함 다른 숫자는 x를 입력했습니다. 출력

Application.java

```
package org.scoula.lib.cli;
public abstract class Application {
   private Menu menu;
   public void createMenu(Menu menu) {
       // 자식 클래스에서 정의
   public void init() {
       menu = new Menu();
       createMenu(menu);
```

- ♡ 다음 조건을 만족하는 TestApplication 클래스를 작성하세요.
 - o 패키지: org.scoula.test.exam01
 - o Application 클래스 상속
 - o createMenu() 메서드 정의
 - '메뉴를 구성합니다' 출력

Application.java

```
package org.scoula.test.exam01;
import org.scoula.lib.cli.Application;

public class TestApplication extends Application {
    @Override
    public void createMenu() {
        System.out.println("메뉴를 구성합니다.");
    }
}
```

- ♡ 다음 조건을 만족하는 TestApplicationExample 클래스를 작성하세요.
 - o TestApplication 인스턴스 생성
 - o TestApplication 실행

어플리케이션을 초기화합니다. 메뉴를 구성합니다. 선택> 1 1를 입력했습니다. 선택> 2 2를 입력했습니다. 선택> 3 3를 입력했습니다. 선택> 0 어플리케이션을 정리합니다.

Application.java

```
package org.scoula.test.exam01;

public class TestApplicationExample {
    public static void main(String[] args) {
        TestApplication app = new TestApplication();
        app.run();
    }
}
```