

JAVA 4. Class & Object



| Background

- ✓ Java Statements
- ✓ Class design
- ✓ Object 생성과 사용

| Goal

- ✓ Class의 속성과 기능을 설계하고 구현할 수 있다.
- ✓ Object를 생성하고 사용할 수 있다.

| Problem

S 전자 회사는 사회 환원을 목적으로 누구나 활용할 수 있는 오픈 도서관을 운영하고자 한다. 이 도서관의 도서나 잡지들을 관리하기 위한 프로그램을 구현하고자 한다.

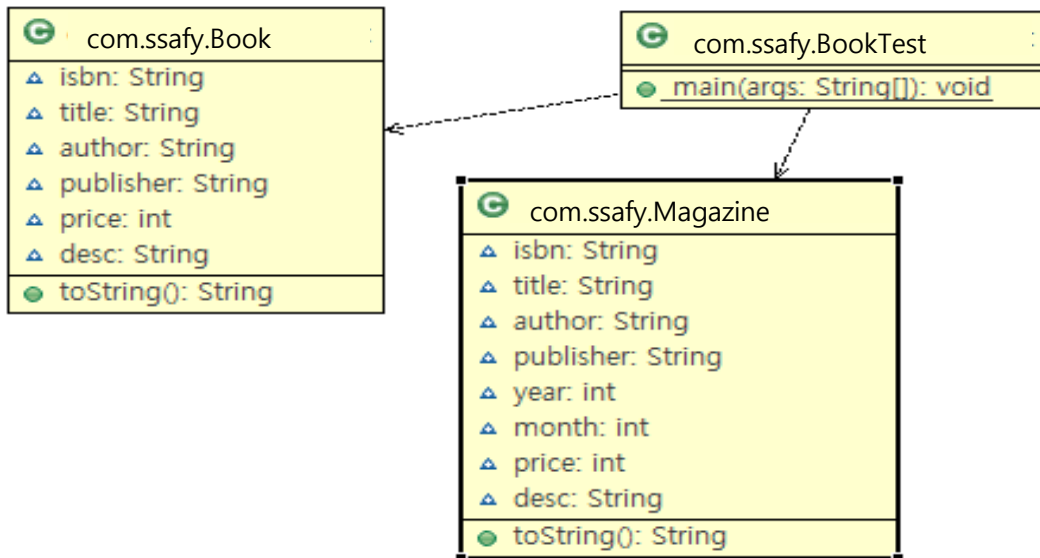
❖ 작성해야 할 프로그램의 기능

1. Book 정보를 저장할 클래스 생성 (isbn, title, author, publisher, price, desc)
2. Book 클래스가 가지고 있는 정보를 문자열로 리턴시켜주는 toString() 작성
3. Magazine 정보를 저장할 클래스생성 (isbn, title, author, publisher, year, month, price, desc)
4. Magazine 클래스가 가지고 있는 정보를 문자열로 리턴시켜주는 toString() 작성
5. Book, Magazine 클래스에 생성자, Encapsulation를 구현하고 활용
6. Book 과 Magazine 을 객체 생성할 BookTest 클래스 작성

JAVA 4. Class & Object



❖ Class diagram



- ❖ 결과 화면이 다음과 같이 출력되도록 Book 클래스와 Magazine 클래스를 객체 생성하여 toString()를 호출하는 main()를 작성하세요.

```

***** 도서 목록 *****
21424 | Java Pro | 김하나 | Jaen.kr | 15000 | Java 기본 문법
35355 | 분석설계 | 소나무 | Jaen.kr | 30000 | SW 모델링
35535 | Java World | 편집부 | java.com | 7000 | 첫걸음 | 2018.2
    
```

❖ 제출방법

- 프로젝트명 : "java04_지역_반_성명" 으로 작성
- 완성 후 프로젝트를 java04_지역_반_성명.zip으로 압축하여 제출