

List 두 번째 유인물

사원 관리 프로그램을 만들어보자.

먼저 사원정보를 갖는 사원클래스(Emp)를 만들어야 하고, 사원클래스의 정보로는 사번(정수), 이름, 부서명, 연락처, 월급의 데이터가 있다.

두 번째로 EmpService라는 클래스를 만들어라. EmpService는 사원과 관련한 기능이 선언된 클래스이다. 해당 클래스에서 기능을 구현하기 전 사원 객체를 다수 저장할 수 있는 List객체를 만들고, 생성자에서는 List 객체에 임의로 데이터로 초기화된 사원 객체를 5 ~ 10개 정도 추가하는 코드를 작성한다. 그 후 아래의 문제를 해결할 수 있는 메서드를 구현하여라.

1) EmpService 클래스에 로그인하는 메소드를 구현하여라. 메소드를 호출하면 아래와 같은 결과가 나와야한다.

```
사번 : 1001
비밀번호(연락처의 마지막 4자리) : 1111
사번 혹은 비밀번호가 일치하지 않습니다.
사번 : 1001
비밀번호(연락처의 마지막 4자리) : 1234
로그인 하였습니다.
'홍길동'님 반갑습니다.
```

2) 키보드로 부서명을 입력받아, 해당 부서에 소속된 사원들의 월급 정보를 출력하는 메소드를 구현하여라.(부서명을 잘못 입력 받는 경우는 없다고 가정한다)

```
부서명 : 개발부
==개발부 월급 현황==
이름 : 홍길동, 월급 : 1000
이름 : 김길동, 월급 : 2000
이름 : 최길동, 월급 : 3000
개발부서의 월급 총액은 6000원이며, 평균 급여는 2000원입니다.
```

3) 키보드로 입력받은 부서에 소속된 모든 사원의 월급을 인상하는 메소드를 구현하여라.(부서명을 잘못 입력 받는 경우는 없다고 가정한다)

```
부서명 : 개발부
인상급여 : 1000
개발부 각 사원의 급여가 각각 1000원씩 인상됩니다.
==월급 인상 후 개발부 월급 현황==
이름 : 홍길동 월급 : 2000
이름 : 김길동 월급 : 3000
이름 : 최길동 월급 : 3000
```