

src\final_exam\week10\quiz_5\quiz_5_007.java

```
1 package easyjava.final_exam.week10.quiz_5;
2
3 // 제네릭 클래스를 정의
4 class Pair<T, U> {
5     private T v1; // 첫 번째 값을 저장할 변수
6     private U v2; // 두 번째 값을 저장할 변수
7
8     // 생성자: 두 값을 받아서 초기화
9     public Pair(T v1, U v2) {
10         this.v1 = v1; // 첫 번째 값을 초기화
11         this.v2 = v2; // 두 번째 값을 초기화
12     }
13
14     // 첫 번째 값을 반환하는 메서드
15     public T first() {
16         return v1;
17     }
18
19     // 두 번째 값을 반환하는 메서드
20     public U second() {
21         return v2;
22     }
23 }
24
25 // main 메서드를 포함한 클래스 정의
26 public class quiz_5_007 {
27     public static void main(String[] args) {
28         // 정수 타입의 Pair 객체를 생성
29         Pair<Integer, Integer> p1 = new Pair<>(10, 20);
30         // 실수 타입의 Pair 객체를 생성
31         Pair<Double, Double> p2 = new Pair<>(10.0, 20.0);
32
33         // p1 객체의 첫 번째 값을 출력
34         System.out.println(p1.first());
35         System.out.println(p1.second());
36
37         // p2 객체의 두 번째 값을 출력
38         System.out.println(p2.first());
39         System.out.println(p2.second());
40     }
41 }
42
43 //E - Element (컬렉션에서 사용되는 요소를 나타낼 때 주로 사용)
44 //K - Key (맵에서 키를 나타낼 때 주로 사용)
45 //N - Number (숫자를 나타낼 때 주로 사용)
46 //T - Type (일반적인 타입을 나타낼 때 주로 사용)
47 //V - Value (맵에서 값을 나타낼 때 주로 사용)
48 //S, U, V 등 - 두 번째, 세 번째, 네 번째 타입을 나타낼 때 사용
```