

src\final\_exam\week09\quiz\_6\quiz\_6\_007.java

```
1 package easyjava.final_exam.week09.quiz_6;
2
3 public class quiz_6_007 {
4     public static void main(String[] args) {
5         // 반지름이 3인 Circle 객체 c1을 생성
6         Circle c1 = new Circle(3);
7         // 반지름이 3인 Circle 객체 c2를 생성
8         Circle c2 = new Circle(3);
9
10        // c1 객체의 toString() 메서드를 호출하여 문자열을 출력
11        System.out.println("c1 :" + c1.toString());
12        // c2 객체의 toString() 메서드를 호출하여 문자열을 출력
13        System.out.println("c2 :" + c2);
14
15        // c1과 c2 객체의 equals() 메서드를 호출하여 두 객체가 같은지 비교
16        if (c1.equals(c2)){
17            // 같으면 "c1과 c2는 같다." 출력
18            System.out.println("c1과 c2는 같다.");
19        } else {
20            // 다르면 "c1과 c2는 다르다." 출력
21            System.out.println("c1과 c2는 다르다.");
22        }
23    }
24 }
25
26 class Circle {
27     private int radius; // 반지름을 나타내는 정수형 변수
28
29     // 생성자: 새로운 Circle 객체를 초기화
30     public Circle(int radius) {
31         this.radius = radius; // 매개변수 radius를 필드 radius에 할당
32     }
33
34     // equals 메서드: 두 Circle 객체가 같은지를 비교
35     @Override
36     public boolean equals(Object obj) {
37         // 전달된 객체를 Circle 타입으로 캐스팅
38         Circle other = (Circle) obj;
39         // 현재 객체의 radius와 전달된 객체 other의 radius를 비교
40         if (radius != other.radius) {
41             return false; // 반지름이 다르면 false 반환
42         }
43         return true; // 반지름이 같으면 true 반환
44     }
45
46     // toString 메서드: Circle 객체를 문자열로 표현
47     @Override
48     public String toString() {
49         return "Circle [radius=" + radius + "]"; // 객체의 반지름을 포함한 문자열 반환
50     }
51 }
52
```