



Background

- ✓ 클래스 설계
- ✓ 객체의 생성 및 멤버 사용
- ✓ package 및 import 이해

Goal

- ✓ 클래스를 설계하고 이를 통해 객체를 생성 및 활용한다.
- ✓ 클래스의 멤버 변수와 메소드를 작성한다.
- ✓ Java 모듈 개념인 package 를 이해하고 import 해서 사용한다.

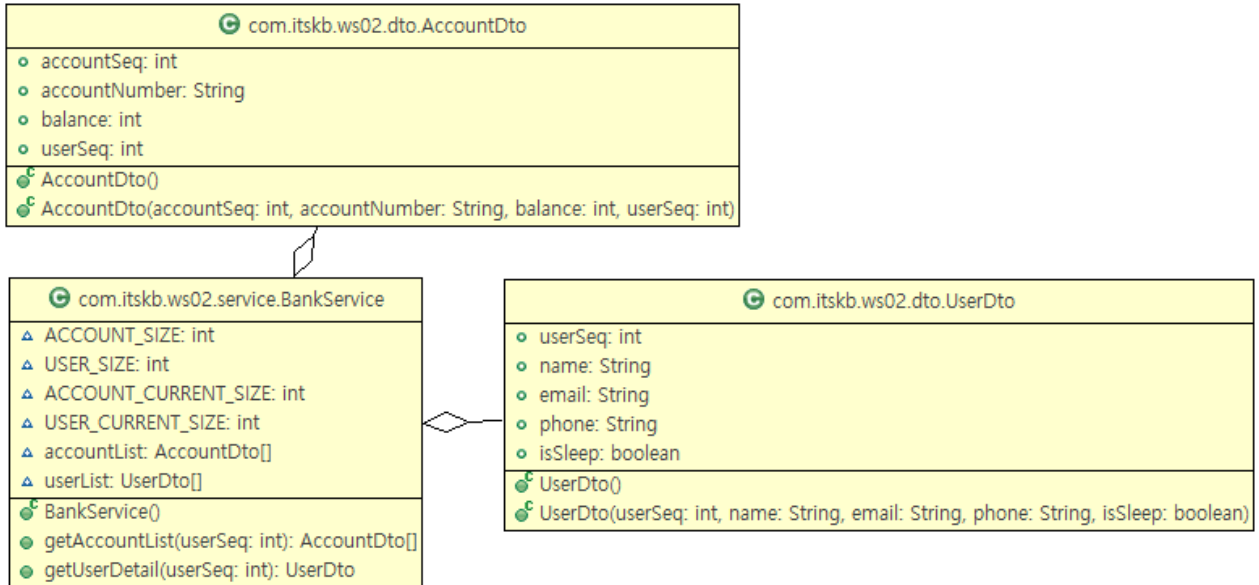
Problem

ITSKB 은행은 새로운 고객 관리 시스템을 구축하고 있다. OOP 에 의해 고객 및 계좌 클래스 및 이를 이용하는 서비스 클래스를 설계하려고 한다. 이를 완성해 보자

1. 고객 클래스 (패키지 : com.itskb.ws03.dto, 클래스 : UserDto)
 - 고객 일련번호, 이름, 이메일, 연락처, 휴면고객여부 로 구성
2. 계좌 클래스 (패키지 : com.itskb.ws03.dto, 클래스 : AccountDto)
 - 계좌 일련번호, 번호, 잔고, 고객 일련번호 로 구성
3. 은행 서비스 클래스 (패키지 : com.itskb.ws03.service, 클래스 : BankService)
 - 고객 및 계좌는 배열로 관리한다. 각각의 크기는 10과 5로 제한한다.
 - 생성자에서 테스트를 위한 고객 및 계좌 객체를 생성하고 배열에 저장한다.
 - 특정 사용자의 계좌 목록을 배열로 리턴 하는 메소드를 작성한다.
 - 특정 사용자의 고객 정보를 리턴 하는 메소드를 작성한다.



작성하는 코드는 아래의 클래스 다이어그램을 참고한다.



❖ 제출방법

- 프로젝트명 : "JAVA_WS_03_반_성명" 으로 작성
- 완성 후 프로젝트를 JAVA_WS_03_반_성명.zip으로 압축하여 제출