

실습과제 1 [교재 384]. 중심을 나타내는 정수 x,y와 반지름 radius 필드를 가지는 Circle 클래스를 작성하고자 한다. 생성자는 3개의 인자 (x,y,radius)를 받아 해당 필드를 초기화 하고, equals() 메소드는 두 개의 Circle 객체의 중심이 같으면 같은 것으로 판별하도록 한다.

```
public static void main(String[] args) {  
    Circle a = new Circle(2,3,5);  
    Circle b = new Circle(2,3,30);  
    System.out.println("원 a : " + a);  
    System.out.println("원 b : " + b);  
  
    if(a.equals(b))  
        System.out.println("같은 원");  
    else  
        System.out.println("서로 다른 원");  
}
```

실행 예)

원 a : Circle(2,3)반지름5  
원 b : Circle(2,3)반지름30  
같은 원

실습과제 2 [교재 384]. 다음 코드를 수정하여, Calc 클래스는 etc 패키지에, MainApp 클래스는 main 패키지로 분리 작성하라.

```
class Calc {  
    private int x,y;  
    public Calc(int x, int y) {this.x = x ; this.y = y; }  
    public int sum() { return x+y; }  
}  
  
public class MainApp {  
  
    public static void main (String[] args) {  
  
        Calc c= new Calc(10,20);  
        System.out.println(c.sum());  
  
    }  
}
```

실습과제 3 [교재 385]. 다음 코드를 수정하여 Shape 클래스는 base 패키지에, Circle 클래스는 derived 패키지에, GraphicEditor 클래스는 app 패키지에 분리 작성하라.

```
class Shape {  
    public void draw() {System.out.println("Shape");}  
}  
class Circle extends Shape{  
    public void draw() {System.out.println("Circle");}  
}  
  
public class GraphicEditor {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Shape shape = new Circle();  
        shape.draw();  
    }  
}
```