

1. 2차원 공간의 한 점 (x, y) 를 나타내는 클래스 Point를 정의한다. `__init__()` 메소드는 `self, x, y`를 받아서 멤버 변수에 할당한다. `__str__()`을 정의하여 `"(x, y)"` 형태의 문자열을 반환한다. Point를 상속받아서 3차원 공간의 한 점 (x, y, z) 을 나타내는 Point3D 클래스를 정의해보자. 12.01

3. 벽돌깨기 게임을 작성해보자. 13장 내용

2. 일반적인 함수를 나타내는 Function 클래스를 정의한다. Function 클래스의 `value()`는 아직 결정되지 않았다.
▷ `value(x)`: x 에서 $f()$ 의 값을 반환하는 메소드

Function 클래스를 상속받아서 2차 방정식을 나타내는 클래스 Quadratic를 정의한다. 여기서 a, b, c 는 모두 멤버 변수가 된다. `value()` 메소드를 오버라이딩하라. 다음과 같은 메소드를 정의한다. 12.03

▷ `__init__(self, a, b, c)`: 생성자
▷ `value(x)`: x 에서 $f()$ 의 값을 반환하는 메소드
▷ `get_roots()`: 2개의 근을 반환한다.