



| Background

- ✓ 객체지향프로그래밍
- ✓ 클래스, 인스턴스

| Goal

- ✓ 클래스에 대한 이해

| Problem

- ❖ 다음과 같은 클래스 Circle이 있다.

```
class Circle:
    pi = 3.14
    x = 0
    y = 0
    r = 0

    def area(self):
        return self.pi * self.r * self.r

    def circumference(self):
        return 2 * self.pi * self.r

    def center(self):
        return (self.x, self.y)

    def move(self, x, y):
        self.x = x
        self.y = y
```

- ❖ 반지름이 3이고 x,y 좌표가 (2,4)인 원을 만들어 넓이와 둘레를 출력하세요