



# Java 03. Class & Object

## | 학습주제

- ✓ Class Design
- ✓ Object 생성과 사용

## | 학습목표

- ✓ Class 의 속성과 기능을 설계하고 구현할 수 있다.
- ✓ Object 를 생성하고 사용할 수 있다.

## | 지문

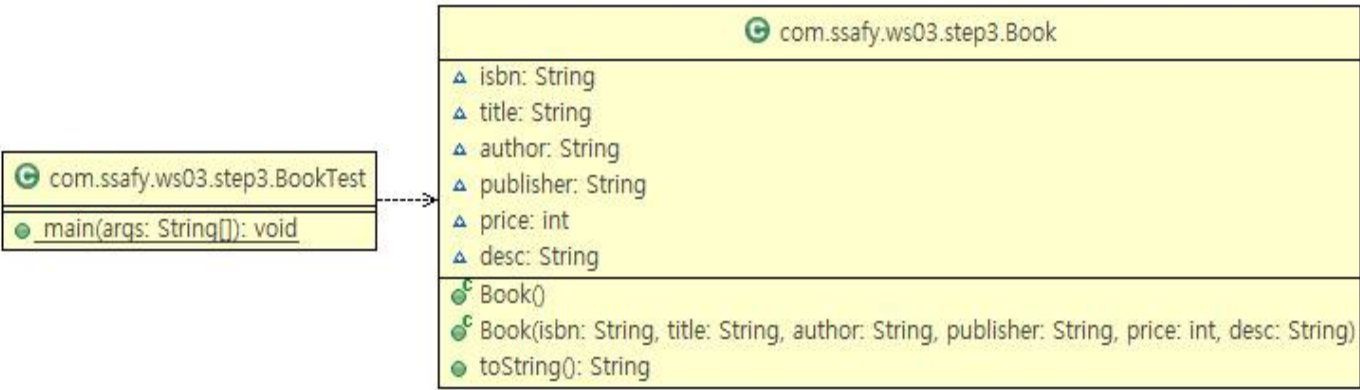
S 전자 회사는 사회 환원을 목적으로 누구나 활용할 수 있는 오픈 도서관을 운영하고자 한다.  
이 도서관의 도서나 잡지들을 관리하기 위한 프로그램을 구현하고자 한다.

❖ 작성해야 할 프로그램의 기능

1. Book 정보를 저장할 클래스 생성한다. ( isbn, title, author, publisher, price, desc )
2. Book 클래스가 가지고 있는 정보를 문자열로 리턴 시켜주는 toString 메소드를 작성한다
3. Book 클래스에 생성자를 구현하고 활용해본다.
4. Book 객체를 생성하여 정보를 출력하는 BookTest 클래스 작성하여 테스트한다.



## | 자료 1 : 클래스 다이어그램



## | 자료 2: 프로그램 실행 예시

```
*****도서목록*****
21424 | Java Pro | 김하나 | jaen.kr | 15000 | Java 기본 문법
35355 | 분석설계 | 소나무 | jaen.kr | 30000 | SW 모델링
```