

# 클래스 연습문제

[fnvit@naver.com](mailto:fnvit@naver.com)

메일 제목 : 클래스 연습문제(이름)

메일 내용 : 코드 전체 캡처 이미지 혹은 코드파일

기한 : 다음 주 월요일 오전 11시까지

# 1번. getter, setter 연습

//1. getter, setter 연습문제입니다.

```
class Problem1{  
    private int number;  
    private String name;  
  
    //이후 부족한 부분을 작성하세요.  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
    public int getNumber() {  
        return number;  
    }  
}
```

실행결과 :

(p객체에 저장되어있는 number) + 5의 결과: 7  
저장되어 있는 이름 = Java

```
}  
  
public class P1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        Problem1 p = new Problem1();  
  
        p.setName("Java"); //이 부분을 작성하세요.  
        p.setNumber(2); //이 부분을 작성하세요.  
  
        int sum =  //이 부분을 작성하세요.  
        System.out.println("(p객체에 저장되어있는 number) + 5의 결과: " + sum);  
        System.out.println("저장되어 있는 이름 = " + ); //이 부분을 작성하세요.  
    }  
}
```

## 2번. 생성자 연습

실행결과 :

6  
3

//2. 매개변수가 있는 생성자 예제 문제

```
class Problem2{ //매개변수가 있는 생성자
    private int number1;
    private int number2;

    protected int Sum() {
        return this.number1 + this.number2;
    }

    //이후 부분을 작성하세요.
}
```

```
public class P2 {
    public static void main(String[] args) {
        Problem2 p1 = new Problem2(2, 4);
        Problem2 p2 = new Problem2(1, 2);
        System.out.println( );
        System.out.println( );
    }
}
```

//3.

//Java Program 출력하는 문제

//Python Program 출력하는 문제

```
public class P3 {  
    //부족한 부분을 완성하세요  
    private static void printLangName() {  
        System.out.println(s + " Program");  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        ("Java"); //이 부분을 완성하세요  
        ("Python"); //이 부분을 완성하세요  
    }  
}
```

## 3번. 인수와 매개변수 연습

실행결과 :

Java Program  
Python Program

//4. 클래스 변수 / 클래스 메소드 연습

```
class Problem4{
```

```
     = 2; //이 부분에서 변수 number를 정의 및 초기화하세요.
```

```
    static String notFour() {  
        if (number >= 4 ) {  
            return "4이상은 금지";  
        }  
        return "4미만은 가능";  
    }  
}
```

```
}
```

```
public class P4 {
```

```
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(); //이 부분을 작성하세요  
        Problem4.number++;  
        Problem4.number++;  
        System.out.println(); //이 부분을 작성하세요  
    }  
}
```

## 4번. 클래스변수/클래스 메소드

실행결과 :

4미만은 가능
4이상은 금지

//5. 오버로딩 연습

```
class Problem5{  
    void   
        System.out.println("Test Version");  
}  
void   
    System.out.println("Test Version:" + number);  
}  
void  {  
    System.out.println("Test Version:" + number + version);  
}  
}  
public class P5 {
```

```
    public static void main(String[] args) {  
        Problem5 p = new Problem5();  
        p.TEST();  
        p.TEST(2);  
        p.TEST(2.51, "beta");  
    }  
}
```

## 5번. 오버로딩 연습

실행결과 :

```
Test Version  
Test Version:2  
Test Version:2.51beta
```