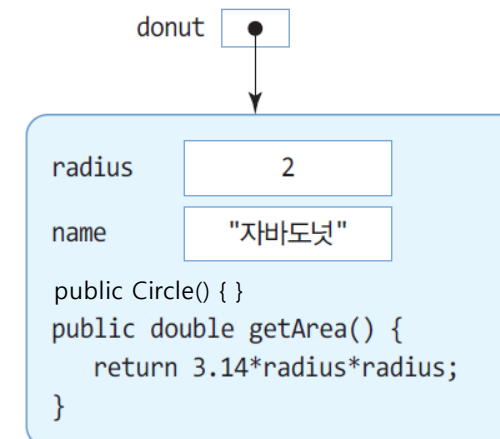
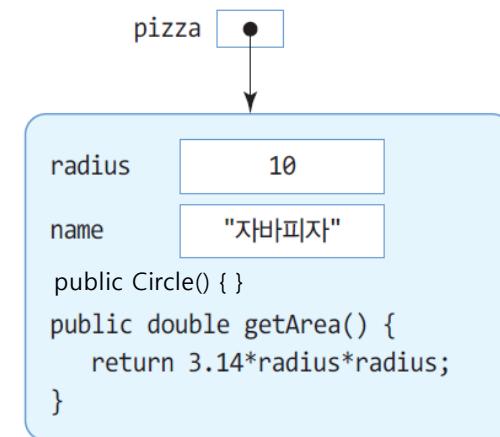


예제 4-1 : Circle 클래스의 객체 생성 및 활용

17

반지름과 이름을 가진 Circle 클래스를 작성하고, Circle 클래스의 객체를 생성하라. 그리고 객체가 생성된 모습을 그려보라.

```
public class Circle {  
    int radius;           // 원의 반지름 필드  
    String name;          // 원의 이름 필드  
  
    public Circle() { }    // 원의 생성자  
  
    public double getArea() { // 원의 면적 계산 메소드  
        return 3.14*radius*radius;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Circle pizza;  
        pizza = new Circle();           // Circle 객체 생성  
        pizza.radius = 10;              // 피자 반지름을 10으로 설정  
        pizza.name = "자바피자";        // 피자의 이름 설정  
        double area = pizza.getArea();  // 피자의 면적 알아내기  
        System.out.println(pizza.name + "의 면적은 " + area);  
  
        Circle donut = new Circle();    // Circle 객체 생성  
        donut.radius = 2;               // 도넛의 반지름을 2로 설정  
        donut.name = "자바도넛";        // 도넛의 이름 설정  
        area = donut.getArea();         // 도넛의 면적 알아내기  
        System.out.println(donut.name + "의 면적은 " + area);  
    }  
}
```



자바피자의 면적은 314.0
자바도넛의 면적은 12.56