

[컬렉션 실습문제1] 다음과 같은 조건을 만족하는 프로그램을 작성 하시오

해당 구현 클래스 다이어그램과 클래스 구조를 참고하여 프로젝트를 완성하시오.

* 프로젝트 명 : **11_collection_Homework**_본인이름

1. 구현 클래스 다이어그램 (Class Diagram)

com.hw1.model.dto.Friend
- name: String
+ Friend() + Friend(String name) + pickLeader() : void

com.hw1.run.Run
+ <u>main(args:String[]): void</u>

* 클래스의 **setter/getter** 메소드는 직접 구현한다.

2. class 구조

```
public class Run{

    public static void main(String[] args) {

        // Friend 객체만 넣을 수 있는 ArrayList 객체 생성 후
        // 짱구, 철수, 유리, 훈이, 맹구 객체 생성하여 ArrayList에 추가하기

        // List 에서 다섯객체 중 랜덤으로 하나를 뽑아
        // 골목대장이 누군지 출력하기

    }

}
```

3. 실행 결과 화면

짱구가 떡잎방법대 대장이다!