실습 과제 9A

마감일: 2024년 5월 8일

**아래의 문제 1과 2에 대한 클래스 설계는 클래스 내에 포함되는 변수들의 목록과 메소드들의 목록을 포함해야 하고 각 메소드의 설계는 하지 않아도 된다.**

1. 애완동물을 나타내는 Pet라는 클래스를 설계하고 구현하라. 모든 애완동물은 이름과 나이를 가진다. 애완동물의 이름과 나이를 각각 기본 값으로 초기화하면서 Pet 객체를 생성할 수 있어야 한다. 또한 애완동물의 이름과 나이를 각각 주어진 값으로 초기화하면서 Pet 객체를 생성할 수 있어야 한다. 애완동물의 이름과 나이를 각각 알려 주어야 한다. 애완동물의 이름과 나이를 한꺼번에 알려 주어야 한다. 애완동물의 이름과 나이를 각각 주어진 값으로 변경할 수 있어야 한다.
2. Pet 클래스를 확장하여 개를 나타내는 Dog 라는 클래스를 설계하고 구현하라. 개는 추가적으로 품종과 예방주사 접종여부와 같은 속성을 가진다. 개가 예방주사를 맞았으면 예방주사 접종여부는 true이고 아니면 false이다. 개의 이름, 나이와 품종은 각각 기본 값으로 초기화하고 예방주사 접종여부는 false로 초기화하면서 Dog 객체를 생성할 수 있어야 한다. 또한 개의 이름, 나이, 품종을 각각 주어진 값으로 초기화하고 예방주사 접종여부는 false로 초기화하면서 Dog 객체를 생성할 수 있어야 한다. 개의 품종과 예방주사 접종여부를 각각 알려 주어야 한다. 개의 모든 데이터를 한꺼번에 알려 주어야 한다. 개의 품종과 예방주사 접종여부를 각각 주어진 값으로 변경할 수 있어야 한다.
3. 1 번과 2 번에서 작성한 클래스를 시험하는 DogDriver 클래스를 설계하고 구현하라. 개의 이름, 나이와 품종은 각각 기본 값으로 초기화하고 예방주사 접종여부는 false로 초기화하면서 Dog 객체를 생성한다. 생성한 객체의 이름을 '하루'로 정한다. 생성한 객체의 나이를 세 살로 한다. 생성한 객체의 품종을 '진돗개'로 한다. 생성한 객체의 예방주사 접종여부를 true로 한다. 개의 이름을 입력 받는다. 개의 나이를 입력 받는다. 개의 품종을 입력 받는다. 입력 받은 개의 이름, 나이와 품종을 반영하여 Dog 객체를 생성한다. 개의 예방주사 접종여부를 ‘예’ 혹은 ‘아니오’로 입력 받는다. 개의 예방주사 접종여부 입력 값에 따라 예방주사 접종여부를 적절하게 정한다. 첫 번째 Dog 객체의 모든 데이터를 출력한다. 두 번째 Dog 객체의 모든 데이터를 출력한다. 두 살이 넘었으나 예방주사를 맞지 않는 개의 이름과 나이를 출력한다.

**Driver 클래스의 설계는 main 메소드의 설계를 하면 된다. main 메소드의 설계는 지역변수들의 목록과 알고리즘(순서도로 표현)을 포함해야 한다.** **프로그램은 반드시 다음과 같은 모범 출력을 출력할 수 있어야 한다.**

