

Practice03 프로젝트를 다운받아 아래의 프로그램을 완성하세요

[문제] com.javaex.problem01 패키지

다음 설명을 읽고 Member 클래스를 작성하세요.

회원(Member) 클래스는 회원 아이디를 나타내는 id(문자열)와 회원 이름을 나타내는 name(문자열), 회원의 point를 나타내는 point(정수) 필드를 가지고 있다.

메소드는 회원의 이름 변경 setName메소드와 이름을 반환하는 getName, 포인트를 변경하는 setPoint와 포인트를 반환하는 getPoint, 회원아이디를 변경하는 setId, 반환하는 getId 메소드를 가지고 있다.

모든 필드는 외부에서 직접 접근하여 값을 변경하거나 얻어가지 못하도록 private로 접근 제한을 막고, 메소드는 제한 없이 모두 호출할 수 있는 접근제한자를 사용한다.

[문제] com.javaex.problem02 패키지

다음과 같이 2가지 클래스가 제공된다.

BaseApp클래스를 실행했을 때 아래와 같이 나올 수 있도록

Base 클래스를 수정하세요.

```
<terminated> BaseApp [Java Application] C:\Program Files\W...
낮에는 열심히 일하자
night
오후도 낮과 마찬가지로 일해야 합니다.
```

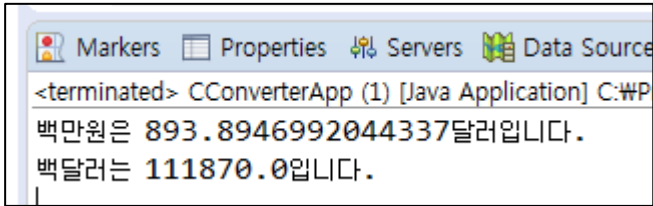
[문제] com.javaex.problem03 패키지

PrintApp 클래스에서 Print 인터페이스를 생성하고 print() 메소드를 호출해서 파라미터 값을 출력하려고 합니다. 출력 결과에 맞게 Print 클래스를 구현하세요.

```
Problems @ Javadoc Declaration Con
<terminated> PrinterApp [Java Application] C:\Progr
10
true
5.7
홍길동
```

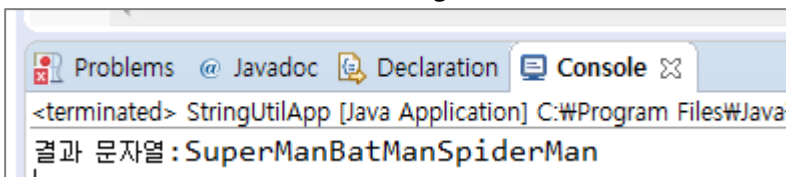
[문제] com.javaex.problem04 패키지

Static 필드와 메소드를 이용하여 달러와 우리나라 원화 사이의 변환을 해주는 환율 계산기를 만들어보세요



[문제] com.javaex.problem05 패키지

아래와 같이 출력이 나오도록 StringUtil 클래스를 완성하세요

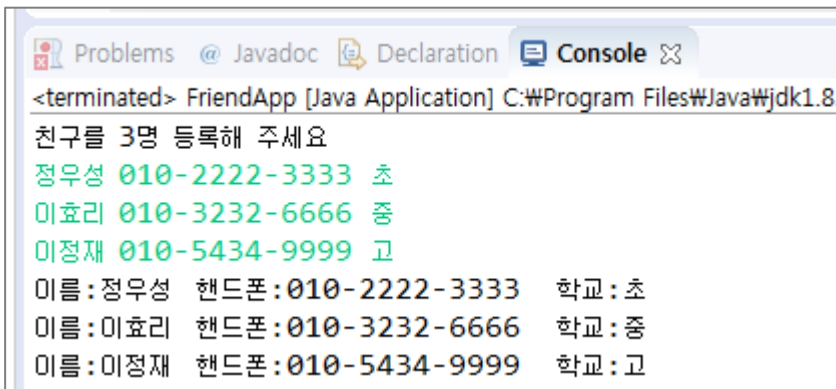


- 1 String 배열 타입의 파라미터를 받습니다.
- 2 인자로 받은 문자열 배열 요소를 하나의 문자열로 결합하고, 결과 문자열을 리턴 합니다.
3. 주어진 클래스명과 메소드는 변경하지 않습니다.

[문제] com.javaex.problem06 패키지

java.util.Scanner 클래스를 이용하여 친구정보를 입력받아 Friend 객체를 생성하고 이들을 Friend 객체 배열에 저장하세요.

친구 즉, 친구(Friend)객체를 3개 입력 받으면 이들을 모두 화면에 출력하세요.



[문제] com.javaex.problem07 패키지

아래와 같이 은행 프로그램을 작성하세요

"1.예금" 선택후 금액을 입력하면 예금액이 합산됩니다.

"2.출금" 선택후 금액을 입력하면 예금액이 차감됩니다.

"3.잔고" 선택시 현재 잔고가 출력됩니다.

"4.종료" 선택시 종료됩니다.

"1,2,3,4 이외의 숫자" 다시입력해주세요 메시지 출력됩니다.

```
Problems @ Javadoc Declaration Console
<terminated> AccountApp (2) [Java Application] C:\Program Files\Java
312-89562-123456 계좌가 개설되었습니다.

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 | 4.종료
-----
선택>1
예금액>1500

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 | 4.종료
-----
선택>2
출금액>700

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 | 4.종료
-----
선택>3
잔고액>800

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 | 4.종료
-----
선택>99
다시입력해주세요

-----
1.예금 | 2.출금 | 3.잔고 | 4.종료
-----
선택>4
프로그램 종료
```

[문제] com.javaex.problem08 패키지

주어진 BookShop.java 를 실행했을 때 다음과 같은 실행결과가 나타나도록 아래의 문제설명을 참고하여 Book.java 를 작성하고 BookShop.java 를 완성하세요.

실행결과

```
대여 하고 싶은 책의 번호를 입력하세요 : 6
김동인이(가) 대여 됐습니다.
*****도서 정보 출력하기*****
1 책 제목:스테파니메이어, 작가:트와일라잇, 대여 유무:재고있음
2 책 제목:스테파니메이어, 작가:뉴문, 대여 유무:재고있음
3 책 제목:스테파니메이어, 작가:이클립스, 대여 유무:재고있음
4 책 제목:스테파니메이어, 작가:브레이킹던, 대여 유무:재고있음
5 책 제목:조정래, 작가:아리랑, 대여 유무:재고있음
6 책 제목:김동민, 작가:젊은그들, 대여 유무:대여중
7 책 제목:김난도, 작가:아프니칸 청춘이다, 대여 유무:재고있음
8 책 제목:천상병, 작가:귀천, 대여 유무:재고있음
9 책 제목:조정래, 작가:태백산맥, 대여 유무:재고있음
10 책 제목:원수연, 작가:풀하우스, 대여 유무:재고있음
```

문제설명

다음과 같은 조건을 만족하도록 작성합니다.

Book 클래스
int bookNo String title String author int stateCode
Book(int bookNo,String title,String author) rent() : void print() : void

1. 멤버변수는 다음과 같으며 모든 멤버 변수는 초기값을 지정하지 않습니다.
int bookNo: 번호
String title: 제목
String author: 작가
int stateCode: 상태코드(대여유무를 나타내는 상태코드)
2. 생성자는 BookShop의 main메소드를 참고하여 각 멤버변수를 초기화할 수 있도록 작성합니다. 단, stateCode는 생성자 호출 시에 1로 세팅 되도록 설정합니다.

3. 각각의 메소드는 아래의 기능을 구현하도록 작성합니다.
 - 모든 메소드는 public으로 작성합니다.
 - bookNum, title, genre에 대해서는 모든 setter/getter메소드를 추가하세요.
 - rent() : 대여기능을 수행하는 메소드로
Book클래스의 stateCode를 0으로 변경하며 "____이(가) 대여 되었습니다."메시지가 출력되도록 작성합니다.이때 ____는 책제목이 출력되도록 작성합니다.
 - print(): 책의 정보가 출력형태와 같이 출력될 수 있도록 작성합니다. 이때 대여 유무는 Book클래스의 stateCode가 1이면 "재고있음"으로 0이면 "대여중"으로 출력되도록 설정합니다.

BookShop 클래스

주어진 소스에 표시된 (1)과 (2)에 해당하는 내용을 아래의 조건에 맞게 작성합니다.

1. (1)의 부분은 BookShop.java에서 입력받은 책 번호에 해당 책을 배열에서 찾아 rent메소드가 호출되도록 작성합니다.
2. (2)의 부분은 메소드의 매개변수로 전달된 배열에 저장된 모든 Book 객체의 정보를 출력할 수 있도록 작성합니다.

<<주의사항>>

1. 주어진 BookShop.java는 수정하지 않습니다.
2. 멤버변수에 초기값을 지정하지 마십시오
3. Book클래스의 rent메소드에서 stateCode를 변경해야 합니다.
4. Book클래스의 print메소드의 실행결과가 주어진 조건과 맞게 출력하도록 하세요