

# 4주차 숙제

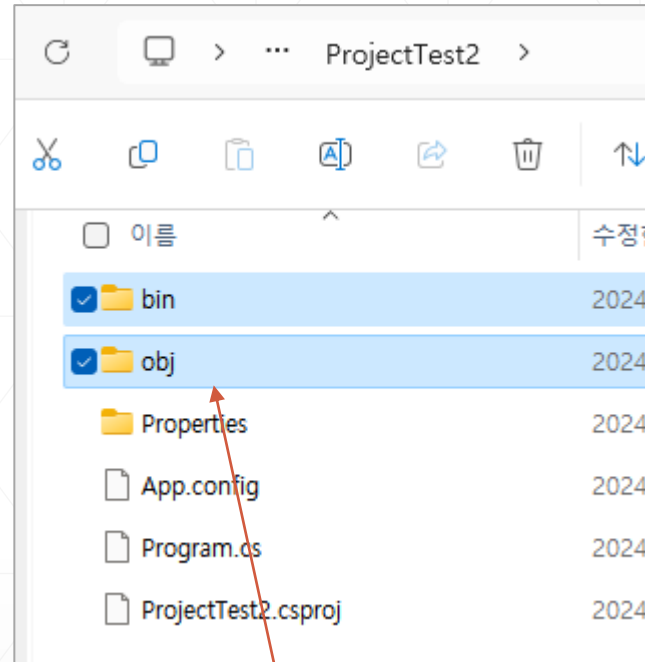
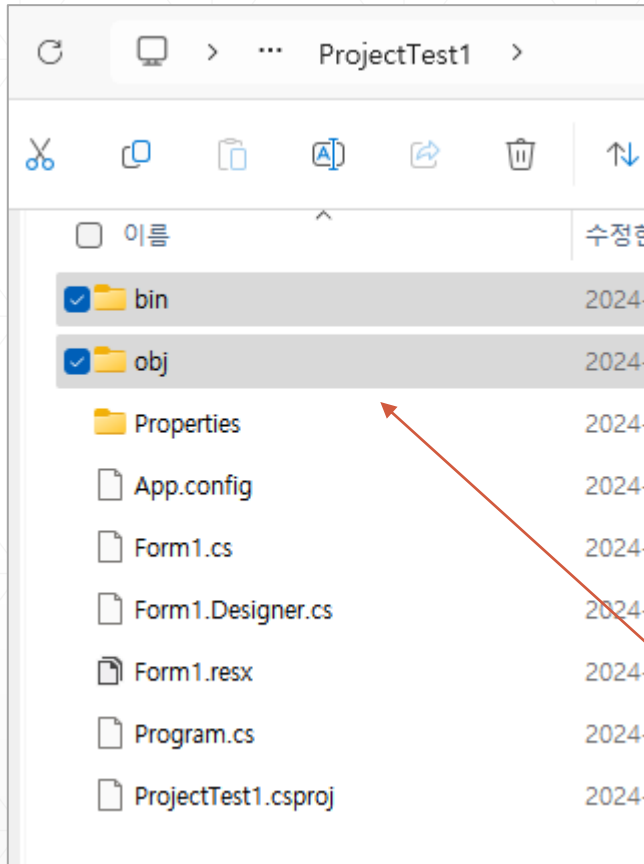
---

잘 읽고 제출해주세요.

# 내용

- 4주차 수업 내용에서 작성하지 못한 클래스 완성하기
- 바로 뒷 페이지에 나와있는 것과 같이 제출 직전에는 프로젝트 별로 생성되는 obj, bin 폴더를 모두 삭제한다.
- 그리고 앞 숙제와 마찬가지로 솔루션 폴더를 압축하여 제출한다.

# 프로젝트에 있는 bin, obj는 제출 전 삭제



제거한다.

# 프로젝트: ControlStatement

- Program.cs의 Main() 메소드이다.
- Test3()을 호출하면 아래와 같이 에러가 발생하여 실행할 수 없다.
- 이유를 생각해보고, 에러를 없앨 수 있도록 코드를 바꿔본다.

```
static void Main(string[] args)
{
    Test1();
    Test2();
    Test3();
}
```

- 참고로 Test1()/Test2() 메소드는 정적메소드 Test3()은 인스턴스메소드로 서로 성격이 다르다.

# 참고사항

- 숙제에 사용할 프로젝트의 기본 코드는 4주차 강의자료 pdf에 있습니다.
- 참고하세요.

# 프로젝트: Proj2

- Score 클래스에 디폴트 생성자 추가하기

# 프로젝트: Proj4

- Member 기존 생성자 주석 처리
  - `public Member(string name, int age, bool isRegualr = false)`
    - 디폴트 매개변수 사용한 방법
- 신규 생성자 2개 만들 기
  - `public Member(string name, int age, bool isRegualr) { ... }`
  - `public Member(string name, int age)`
- 신규 생성자 2개를 잘 만든 경우 `this()` 생성자 이용하는 작업 추가로 진행해보기

# 프로젝트: Proj5

- Team 클래스의 아래 생성자에서 this()생성자를 지운 경우에 맞게 생성자 내용을 고쳐본다.
  - public Team(string name, string coach, int level, string home)  
: this(name, home)



# 프로젝트: Proj6

- Account의 생성자를 아래처럼 바꿔서 작업해보세요.
  - public Account(string number, string owner)
  - public Account(string number, string owner, decimal balance)  
: this(number, owner)