**실습문제 - 클래스1 해답**

**1. 클래스는 하나의 클래스로부터 여러 개의 (** 객체 **)를 생성하기 위해 사용되는**

**하나의 형판이다.**

**2. 자바에서는 반드시 (** new **)연산자를 사용하여 객체를 생성한다.**

**3. 자바에서 객체를 정의하는 틀은 무엇인가?** 클래스

**4. 클래스의 구성 멤버가 아닌 것은 무엇입니까? 4**

① 필드(filed) ② 생성자(constructor)

③ 메소드(method) ④ 로컬변수(local variable)

**5. 다음 접근제한자가 아닌 것은? 1**

① final ②public ③private ④protected

**6. 자바의 클래스와 객체에 대한 설명 중 틀린 것은? 4**

① 객체를 인스턴스라고도 부른다.

② 클래스는 객체를 생성하기 위한 틀이다.

③ 클래스는 필드와 메소드로 구성된다.

④ 클래스의 필드들은 private보다는 public으로 선언하는 것이 바람직하다.

**7. 다음 소스에 오류는 없지만, 객체 지향 프로그래밍 관점에서 바람직한 코드로 수정하세요.**

|  |
| --- |
| class Person{  public int age;  }  public class Example{  public static void main(String args[]){  Person a=new Person();  a.age=17;  } |

public void setAge(int age){

this.age=age);

}

a.setAge(17)

**8. 다음과 같은 멤버 변수를 갖는 SutdaCard 클래스를 정의 하세요.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 타입 | 필드이름 | 설명 |
| 정수 | num | 카드의 숫자 (1~10사이의 정수) |
| boolean | isKwang | 광이면 true, 아니면 false |

*[프로그램작성]*

class SutdaCard{

public int num;

public Boolean isKwang; }

**9. 다음과 같은 멤버 변수를 갖는 SutdaCard 클래스를 정의 하세요**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 타입 | 필드이름 | 설명 |
| 문자열 | name | 학생이름 |
| 정수 | ban | 반 |
| 정수 | no | 번호 |
| 정수 | kor | 국어점수 |
| 정수 | eng | 영어점수 |
| 정수 | math | 수학점수 |

*[프로그램작성]*

class Student{

public String name;

public int ban, no, kor, eng, mat

}

**10. 다음 내용을 보시고 Member 클래스를 선언하세요.**

① 데이타

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 타입 | 필드이름 | 설명 |
| 문자열 | name | 이름 |
| 문자열 | id | 아이디 |
| 문자열 | password | 패스워드 |
| 정수 | age | 나이 |

② 동작

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 리턴타입 | 메소드이름 | 매개변수(타입) |
| boolean | login | id(String), password(String) |
| void | logout | id(String) |

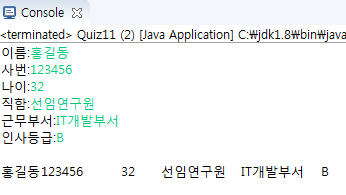
▣ *login()함수는 매개값 id가 "hong" password가 "1234"일 경우에만 true로 리턴하고 그외*

*값은 false를 리턴한다.*

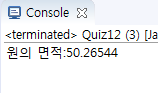
▣ *logout()메소드의 내용은 "hong 로그아웃되었습니다"가 출력되도록 하세요.*

③ main함수

|  |
| --- |
| public class Quiz10 {  public static void main(String[] args) {  Member m=new Member();  boolean check=m.login("hong", "1234");  if(check==true){  m.logout("hong");  }  }} |

**11. 다음 메인 함수를 보고 클래스를 작성하세요. (데이터 값 입력 받기)**

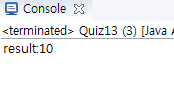
|  |
| --- |
| public class Quiz11 {  public static void main(String[] ar){  Employee emp=new Employee();  emp.input();  emp.output();  }  } |

**12. 다음 메인 함수를 보고 클래스를 작성하세요.**

|  |
| --- |
| public class Quiz12 {  public static void main(String[] args) {  Circle c=new Circle();  c.getRadius(4.0);  c.findArea();  c.disp();  }  } |

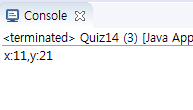
**13. 다음 메인 함수를 보고 클래스를 작성하세요. (절대값 구하기)**

|  |
| --- |
| public class Quiz13 {  public static void main(String[] args){  ABS abs=new ABS();  abs.setValue(-10);  abs.resultAbs();  abs.disp();  }  } |



**14. 다음 메인 함수를 보고 클래스를 작성하세요. (getter 메소드는 데이터 값 1씩 증가)**

|  |
| --- |
| public class Quiz14 {  public static void main(String[] args) {  Plus p=new Plus();  p.setX(10);  p.setY(20);    System.out.println(p.getX() + "," + p.getY());  }  } |



**15. 다음 메인 함수를 보고 클래스를 작성하세요.**

|  |
| --- |
| public class Quiz15 {  public static void main(String[] args) {  Printer printer=new Printer();  printer.println(10);  printer.println(true);  printer.println(5.7);  printer.println("홍길동");  }  } |

