

클래스

헌혈의 집에서 헌혈자 정보를 확인하여 가능 여부에 따라 채혈을 하려고 한다.
결과와 같이 동작 될 수 있도록 코드를 완성하시오.

```
public class Human {  
    char type;  
    String name;  
    int age;  
  
    /* setter, getter 메소드 작성 */  
}
```

```
public class BloodHouse {  
    public boolean isPossible(Human human) {  
        int age = 0; // 헌혈자의 나이를 확인하여 저장  
        boolean isPossible = false; // 헌혈 가능 여부  
        /* 넘겨받은 Human 클래스로부터 age 정보 확인 age = ? */  
        /* age가 16세 이상 69세 이하 일때만 헌혈 가능하도록 조건문 작성 */  
        return isPossible;  
    }  
  
    public String action(Human human) {  
        String result = ""; // 헌혈 결과 저장  
        /* isPossible() 메소드를 활용하여 헌혈 가능 여부를 확인하는 조건문 작성 */  
        /* 헌혈 가능 시 result = "헌혈이 완료되었습니다. XX님 감사합니다. */  
        /* 헌혈 불가 시 result = "헌혈이 불가능합니다. */  
        return result;  
    }  
}
```

클래스

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        /* 헌혈자 정보 */  
        Human human = new Human();  
        human.setName("김");  
        human.setType('O');  
        human.setAge(20);  
  
        /* BloodHouse 객체 생성 */  
  
        String result = ""; // action() 메소드 호출 결과 저장  
        /* action() 메소드를 호출하면서 매개변수로 헌혈자 정보 넘겨줌 */  
        /* action() 메소드 호출 결과 출력 */  
        System.out.println(result);  
    }  
}
```

실행결과

age가 20인 경우

헌혈이 완료되었습니다.
김님 감사합니다.

age가 70인 경우

헌혈이 불가능합니다.