

1. 오버로딩과 오버라이딩 비교해서 설명하기
2. 코드 주어지고, 틀린 것 찾아 고치기
3. Student/Person 클래스 작성하기(Student 클래스가 Person 클래스 상속 받는 형태)
4. 컴파일러와 인터프리터 기법 비교해서 설명하기
5. 식별자로 쓸 수 없는 것 골라서 이유 설명하기(#abc, abc\$, 1abc, _abc, ab#c 이런 형식)
6. ++, -- 결과 출력

System.out.print(++x + y + z++); (워크북에 똑같은 문제 있어요.)

7. If else문 결과 예상하기. (워크북에 똑같은 문제 있어요.)

답 : 아무것도 출력되지 않음.

```
int x = 3, y = 1
```

```
if(x > 2) {
```

```
    if(y > 2) {
```

```
        ...
```

```
    }
```

```
}
```

```
else
```

```
    System.out.print(x);
```

8. 다형성 개념 예시 들어서 설명하기

9. 추상 메소드 설명하기

10. Super와 this 비교해서 설명하기

11. 객체지향의 장점 쓰기

12. 배열 선언하고 정의하는 문장 쓰기(1차원, 2차원)

13. 배열에 for문 사용해서 숫자 배정하는 코드의 출력 결과 쓰기

14. 부모의 변수를 자식의 변수가 덮어쓰는 예제(워크북에 똑같은 문제 있어요.)

```
class A {  
    static String str="파이팅 자바";  
    int a=100;  
}  
class B extends A {  
    String str = "어려운 자바";  
    ...  
}  
public class TestAB {  
    public static void main(String[] args) {  
        B의 객체 ob 생성  
        ob.str 출력하기  
        ob.a 출력하기  
        A.str 출력하기  
    }  
}
```

15. Switch문에서 break 없을 때 실행시킨 뒤 b값 쓰기

```
int a = 4, b;
```

```
switch(a + 3) {
```

```
    case 7: b = 1;
```

```
    default: b += 2;
```

```
}
```