REPORT

Week 10

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 과목명 : | | | 객체지향프로그래밍 | | | | | | | | |
| 담당교수 : | | | 엄진영 | | | | | | | 교수님 | |
| 제출일 : | 2021 | | | 년 | | 05 | 월 | | 20 | | 일 |
| 공과 | | 대학 | | | 컴퓨터공학 | | | 과 | | | |
| 학번 : | | 2016112154 | | | 이름: | | | 정동구 | | | |

1.문제 1

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

문제에서 요구한 출력이 정상적으로 실행되었다.

2.코드

class exercise{  
  
 String ex;  
 exercise(){}//default 생성자  
 exercise(String input)//String을 input으로 받는 생성자  
 {  
 this.ex = input;  
 }  
  
 public void play()//출력  
 {  
 System.*out*.println("play "+ex);  
 }  
}

exercise클래스로 생성자에 매개변수로 문자열이 들어올 경우 ex를 해당 문자열로 초기화한다. play메소드를 통해 ex를 출력한다.

static exercise select(int i)//매개변수로 정수를 받고 switch-case문으로 exercise 객체 초기화.  
{  
 int num = i%4;  
 exercise out=new exercise();  
 switch(num)  
 {  
 case 0:  
 out = new exercise("exercise");  
 break;  
 case 1:  
 out = new exercise("baseball");  
 break;  
 case 2:  
 out = new exercise("soccer");  
 break;  
 case 3:  
 out = new exercise("basketball");  
 break;  
 }  
  
 return out;  
}

select 메소드로 매개변수로 정수를 받고, switch-case문을 통해 정수에 따라 각각 다른 값을 가지는 exercise 객체를 생성한다. 이후 생성된 객체를 return한다.

static void exe(exercise ex)//매개변수로 exercise클래스를 받아 play() 실행  
{  
 ex.play();  
}  
  
public static void main(String[] args)  
{  
 exercise[] ex\_list = new exercise[4];  
  
 for(int i = 0 ; i<4;i++)  
 {  
 ex\_list[i] = *select*(i);  
 *exe*(ex\_list[i]);  
  
 }  
}

exercise 객체를 매개변수로 받아 play를 실행하는 exe메소드와 main메소드이다. main메소드에서는 객체형 배열 ex\_list를 생성하고 배열을 반복문과 select를 통해서 값을 입력한다. 이후 exe메소드에 매개변수로 ex\_list를 넣어 문제에서 요구한 결과를 출력한다.