

문제1] 다음과 같은 조건을 만족하는 프로그램을 작성하시오.

반환형과 매개변수 유무에 따라 메소드를 작성하고, 이를 호출하거나 출력하시오.

1. 사용 데이터

2. 구현 클래스

com.greedy.level02.normal.RandomMaker.java
+ randomNumber(min:int, max:int):int + randomUpperAlpabet(length:int):String + rockPaperScissors():String + tossCoin():String

com.greedy.level02.normal.Application.java
+ main(args:String[]):void

3. 구현 내용

Pakage명	Class명	method	설명
com.greedy.level02. normal	Random Maker	+ randomNumber(min:int, max:int) :int	최소값부터 최대값까지 범위의 난수 반환함
		+ randomUpperAlphabet(length:int) :String	인자의 길이 만큼의 랜덤한 대문자 알파벳으로 이루어진 문자열을 반환함
		+ rockPaperScissors():String	가위, 바위, 보 중 한 가지를 반환함
		+ tossCoin():String	동전의 앞면, 뒷면 중 한 가지를 반환함
com.greedy.level02. normal	Application	+ main(args:String[]):void	모든 메소드는 main 함수에서 호출하여 출력시킨다.

* package명, class명과 method명은 변경하지 않는다.

4. Application 클래스 작성 내용

Calculator 클래스에 있는 각 메소드를 호출한다.

```
public class Application {  
    public static void main(String args[]) {  
        //첫 번째 인자의 최소값 부터 두 번째 인자까지 범위의 난수를 출력 (randomNumber 호출)  
        //인자로 전달한 정수 길이의 랜덤한 문자열을 출력함 (randomUpperAlphabet 호출)  
        //가위, 바위, 보 중 한 가지를 출력함 (rockPaperScissors 호출)  
        //앞면, 뒷면 중 한 가지를 출력함 (tossCoin 호출)  
    }  
}
```

5. 실행 결과

실행결과 예

-35
SLDIBMELEA
가위
앞면