***1번***

(1) 다음 요구 사항에 맞는 인터페이스를 만들고 그 구현 내용을 적습니다.

- 인터페이스 구현은 사람의 행동에 대한 것이다.

- 사람의 행동은 일어나기, 소개하기, 먹기, 걷기, 자기 로 정의한다.

- 소개하기 기능은 디폴트 메소드로 정의하며 기본적으로 “Hello, I’m human” 이라고 출력하도록 정의한다.

- “포유류” 문자열을 담는 정적 상수를 정의한다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(2)

- 클래스1: 소개하기 메소드는 구현하지 않으며 다른 메소드는 무슨 행동을 하는 지만 출력하도록 구현한다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 클래스2: 사람 이름 속성을 추가로 정의하고, 소개하기 기능에서 “Hello, I’m (사람 이름).” 이 출력되도록 오버라이딩한다. 나머지 메소드 구현은 클래스1과 같다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 클래스3: 사람 이름 속성을 추가로 정의하고, 소개하기 기능에서 “Hello, I’m (사람 이름).” 이 출력되도록 오버라이딩한다. 나머지 메소드 구현은 사람 이름 속성을 응용하여 누가 어떤 행동을 하는지 내용을 출력합니다

. 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(3) (2)의 구현 내용을 참조하여 클래스1, 클래스2, 클래스3 인스턴스를 만듭니다. 또한 인터페이스 변수도 만들며, 인터페이스 변수에 차례대로 클래스1, 클래스2, 클래스3의 인스턴스를 대입하고 아래의 절차를 거치는 실행 클래스를 작성하고 작성 내용 및 실행 결과를 적습니다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

***2번***

(1) 사전녹화강의의 강의 자료를 참조하여 1번 문제의 (3) 구현 내용을 수정합니다. 처음에는 설정파일 내용에 클래스1 이름을 넣고 실행합니다. 수정한 구현 내용과 설정파일 내용, 실행 결과를 적습니다.

(2) 설정파일 내용을 클래스2, 클래스3 으로 수정하고 각 경우의 실행 내용을 적습니다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

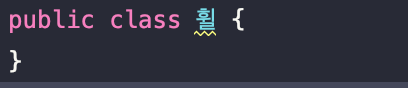
자동 생성된 설명

***3번***

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 화면, 모니터, 점수판이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(4)

타이어 <- 튜브

바퀴 <- 타이어

바퀴 <- 휠

자동차 <- 바퀴

자동차 <- 몸통

(5)

자동차<-바퀴<-타이어<-튜브

자동차<-바퀴<-휠

자동차<-몸통