

아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.

com.kh.object.practice2 .model.vo.Product

productName : String

- price : int

- brand : String

+ Product()

+ information(): void

com.kh.object.practice2 .run.Run

package	class	method	설명
com.kh.object. practice2.run	Run	+ main(args:String[]) : void	실행용 메소드로 기본 생성자를 통해 Product type의 객체를 생성하고 information()을 이용해 출력



아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.

com.kh.o	bject.practi	ice3.
mode	el.vo.Circle	

- <u>PI : double = 3.14</u>
- <u>radius</u>: int = 1
- + Circle()
- + incrementRadius(): void
- + getAreaOfCircle() : void
- + getSizeOfCircle(): void

com.kh.object.practice3. run.Run

pack	kage	class	method	설명
com.kh.ob ce3.run	ject.practi	Run		실행용 메소드로 기본 생성자를 통해 Circle type의 객체를 생성 후 원의 둘레, 넓이 값 출력. incrementRadius() 메소드를 통해 반지름 1 증가 후, 다시 원의 둘레, 넓이 값 출력.



아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.

com.kh.object.practice4. model.vo.Student

- grade : int

- classroom : int

- name : String

- height : double

- gender : char

+ Student()

+ information(): void

com.kh.object.practice4.

package	class	method	설명
com.kh.object.practi ce4.model.vo	Student		초기화 블럭을 이용해 각 필드 초기화
com.kh.object.practi ce4.run	Run	+ main(args:String[]) : void	실행용 메소드로 기본 생성자를 통해 Student 객체 생성 후 information()으로 정보 출력



아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.

com.kh.object.practice5. model.vo.Lotto

- lotto : int[] // 초기화 블럭 사용, 중복하지 않는 1~45까지의 난수들로 6개 초기화
- + Lotto()
- + information(): void

com.kh.object.practice5 .run.Run

package	class	method	설명
com.kh.object.practice5. model.vo	Lotto	+ information() : void	반복문을 이용하여 배열 출력
com.kh.object.practice5.r un	Run	+ main(args:String[]) : void	실행용 메소드로 기본 생성자를 통해 Lotto 객체 생성 후 information()로 정보 출력