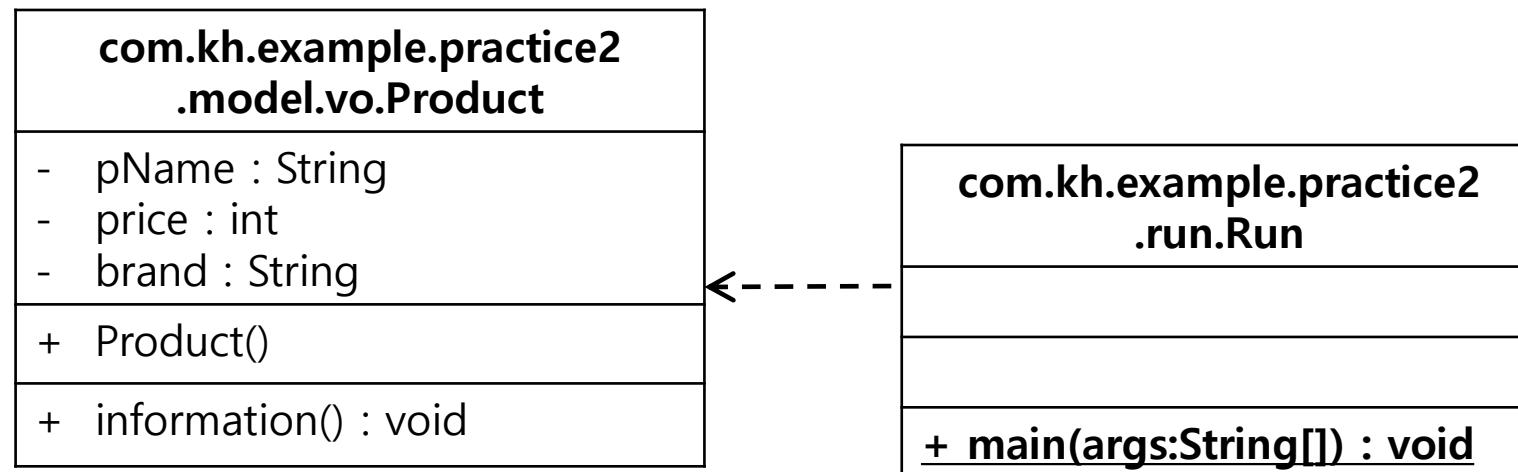


# ▶ 필드 실습 예제1

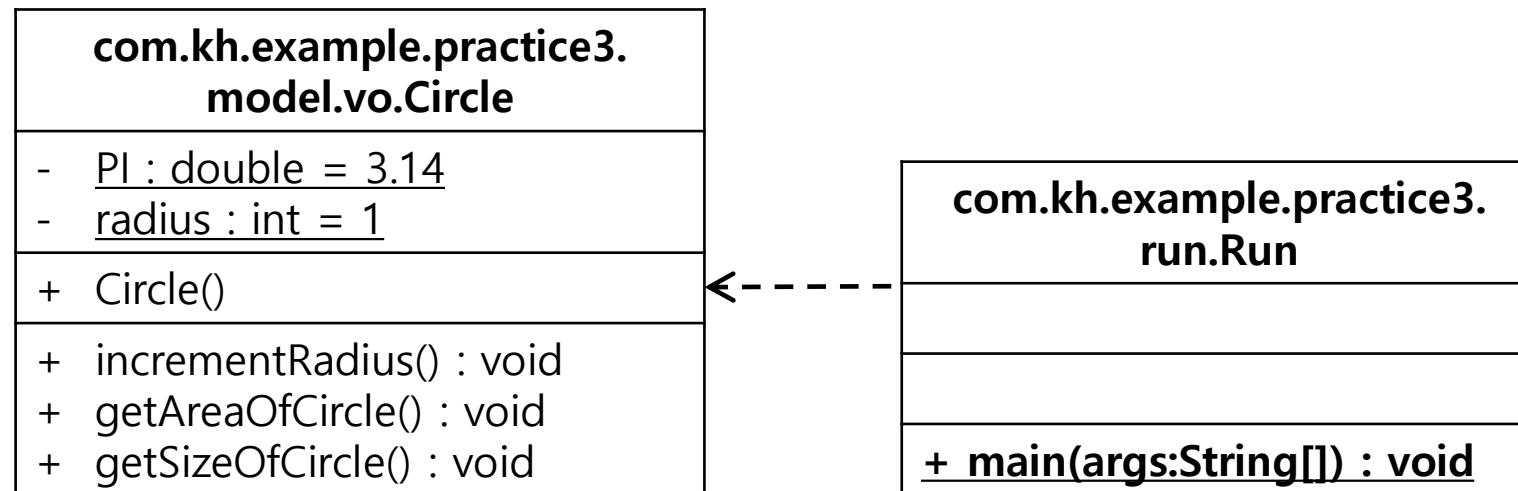
아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.



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

# ▶ 필드 실습 예제2

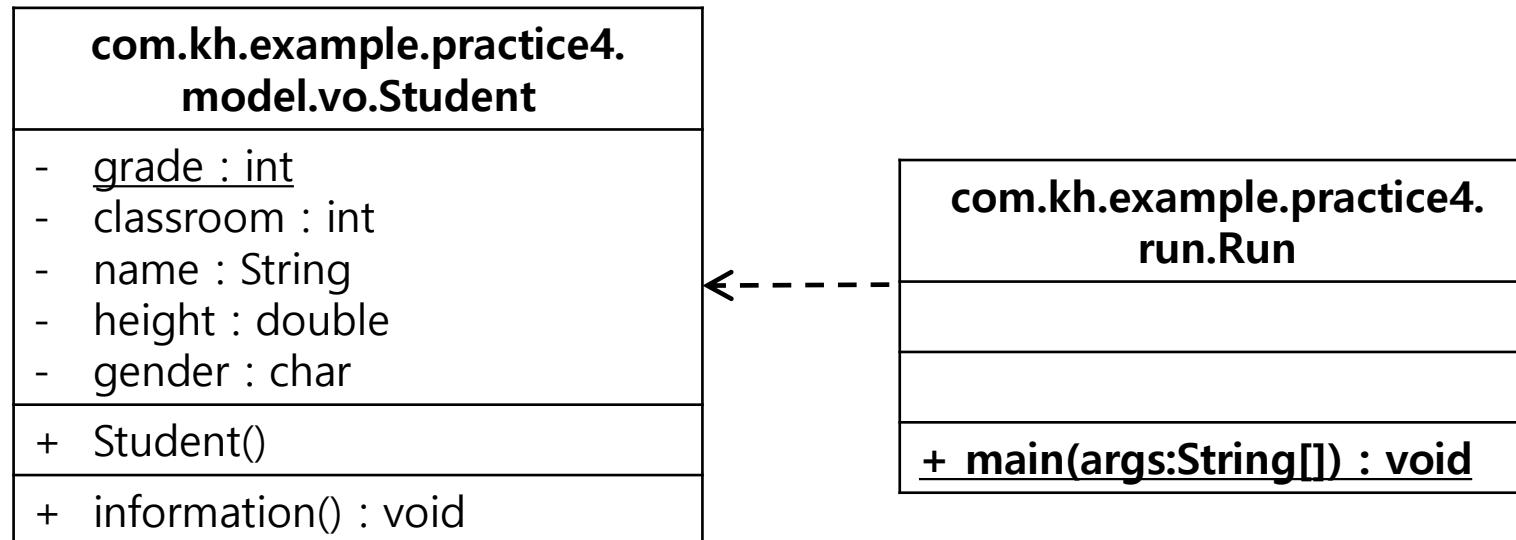
아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.



package	class	method	설명
com.kh.example.practice3.run	Run	+ main(args:String[]) : void	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.

# ▶ 필드 실습 예제3

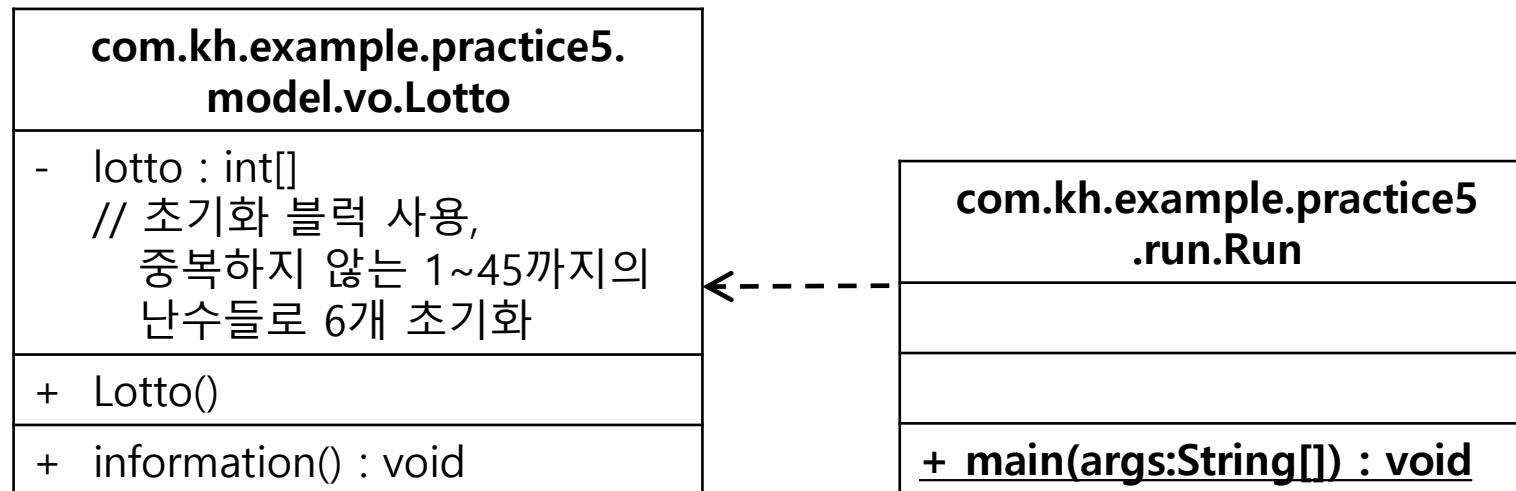
아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.



package	class	method	설명
com.kh.example.practice4.model.vo	Student		초기화 블럭을 이용해 각 필드 초기화
com.kh.example.practice4.run	Run	+ main(args:String[]) : void	실행용 메소드로 기본 생성자를 통해 Student 객체 생성 후 information()으로 정보 출력

# ▶ 필드 실습 예제4

아래의 클래스 다이어그램을 보고 클래스를 작성하세요.



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