자바 프로그래밍 Report #03

- 모든 소스코드(settings, bin 파일 포함)는 1개의 압축파일로 묶어서(공지사항: Report 제출방법 참조) LMS 사이트(lms.knu.ac.kr)의 **과제** 게시판에 업로드 바랍니다.
- 파일 이름 형식 : 이름(학번)_주차.zip
- 1. 아래의 주어진 Animal Class 를 상속하여 Dog Class 를 완성하시오. bark()를 overriding 하여 출력결과와 같이 출력하는 프로그램을 구현하시오.

<출력결과>

동물: 강아지

울음소리: 멍멍

```
// Animal Class (수정 불가)
public class Animal {
    private String name;
    public Animal (String name) {
        setName(name);
    }

    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }

    public String getName() {
        return name;
    }

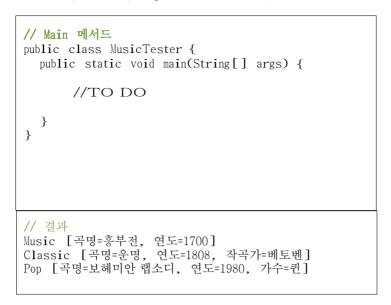
    public String bark() {
        returm "동물울음소리";
    }
}
```

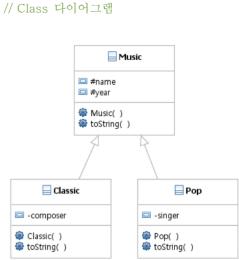
```
public String bark() {
    returm "동물울음소리";
}

// Main 메서드 (수정 불가)
public class AnimalTester {
public static void main(String[] args) {
    Dog d = new Dog("강아지");

    System.out.println("동물:" + d.getName());
    System.out.println("울음소리:" + d.bark());
}
```

2. 아래의 주어진 Class 다이어그램을 이용하여 아래와 같이 출력하는 3개의 Class (Music, Classic, Pop)와 main 프로그램(MusicTester)를 구현하시오.





Hint! toString(): name 과 year 를 자동 print 하는 메소드

```
public String toString() {
return "Music [곡명=" + name + ", 연도=" + year + "]";
}

toString() 함수는 객체를 생성하고 출력문에 객체를 쓰면 자동 출력됨.
따라서 위와 같이 method overriding 하면 객체를 자동 출력할 수 있음.
Music m = new Music("흥부전", 1700);
System.out.println(m);
```

☞ 실습에 사용된 Class Diagram 의 구성요소 설명

