

과제 07) 강아지와 고양이 객체 만들고 메서드 호출하면 화면에 보여주기

• 과제 내용

- (1) 동물 클래스, 강아지 클래스, 고양이 클래스를 만들고 강아지와 고양이는 동물을 상속하여 만들어지도록 한다.
- (2) 동물 클래스 안에는 이름과 나이, 전화번호를 저장할 수 있도록 하고, 그 안에 서있기, 앉기, 뛰기 함수를 추가한다.
- (3) 강아지 클래스와 고양이 클래스로부터 실제 강아지 객체와 고양이 객체를 만든 후 그 객체 안에 들어있는 함수를 호출하면 화면의 이미지가 바뀌는 기능을 만들어본다.
- (4) 프로그램이 실행되면 하단의 이미지뷰에는 아무것도 보이지 않는다.
- (5) [강아지만들기] 버튼을 누르면 세 개의 입력상자에 입력한 값을 이용해 실제 강아지 객체를 만들고 하단의 이미지뷰에는 강아지가 서 있는 이미지를 표시한다. [고양이만들기] 버튼을 눌렀을 때는 실제 고양이 객체를 만들고 하단의 이미지뷰에는 고양이가 서 있는 이미지를 표시한다.
- (6) [서 있어] 버튼을 클릭하면 강아지 객체의 standup 함수를 호출하도록 하고 그 함수 안에서는 서 있는 이미지를 보여주도록 한다. [앉아] 버튼을 클릭하면 sitdown 함수를 호출하도록 하고, [뛰어] 버튼을 클릭하면 run 함수를 호출하도록 하며 각각 앉아있는 이미지와 달리는 이미지를 보여주도록 한다.

• 도움말

- (1) Animal, Dog, Cat이라는 이름의 클래스를 만들고 Dog와 Cat은 Animal을 상속하도록 한다. Animal 안에는 이름, 나이, 전화번호를 담아둘 수 있는 변수상자를 추가한다.
- (2) Animal, Dog, Cat 클래스 안에는 생성자 함수와 함께 standup, sitdown, run 함수를 만들어준다.
- (3) [서 있어], [앉아], [뛰어] 버튼을 클릭했을 때는 강아지 객체의 standup, sitdown, run 함수를 호출하도록 하고 그 안에서 이미지뷰의 이미지를 변경한다.

화면 구성

이름	4	010-1000-1000
강아지만들기		고양이만들기
서 있어	앉아	뛰어
		

