<1. 사용한 변수 목록>

Random generator; //Random 객체 참조 변수

Int radius, height; // 반지름, 높이

Double volume, area; // 부피, 표면적

<2. 알고리즘 설계도>

1. Random 객체변수 generator를 선언하고 new Random()으로 객체를 생성한다.
2. 정수 변수 radius(반지름)와 height(높이)를 선언한다.
3. Radius 와 height에 각각 generator.nextInt(10) + 1 으로 1부터 10까지의 수를 랜덤으로 생성하여 집어 넣는다.
4. 실수 변수 volume 과 area를 선언한다.
5. Volume에 파이 \* radius \* radius \* height를 계산하여 집어넣는다.
6. area에 파이 \* radius \* height \* 2 + 2 \* 3.14 \* radius \* radius 를 계산하여 집어넣는다.
7. “반지름 =” 과 radius의 값을 출력한다.
8. “높이 =” 과 height의 값을 출력한다.
9. “부피 =” 과 volume의 값을 출력한다.
10. “표면적 =” 과 area의 값을 출력한다.