

문제 예시

평가 안내

- 제공된 파이썬 파일에 작성 이후 폴더 본인 이름으로 변경 후 압축하여 제출합니다.
 - 예) 이름이 홍길동인 경우 `홍길동.zip` 입니다.
 - 압축을 풀었을 때, 폴더 구조는 아래와 같습니다.
 - 홍길동/
 - ex.py

예시 문제1. 도형 만들기

파이썬 클래스를 활용하여 꼭지점과 원을 표현하시오.

`Point` 클래스에 대한 명세는 다음과 같습니다.

인스턴스가 생성될 때, 정수 두 개를(좌표 값) 인자로 받아 생성됩니다. 각각 인스턴스 변수명은 `x`, `y` 입니다.

인스턴스변수	타입
x	int
y	Int

```
# 예) 좌표 (3, 5)의 점
p1 = Point(3, 5)
```

메소드는 없습니다.

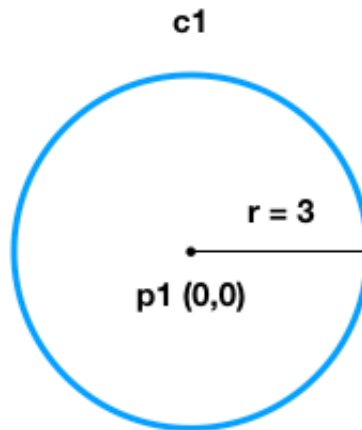
`Circle` 클래스에 대한 명세는 다음과 같습니다.

인스턴스가 생성될 때 원의 중점과 반지름을 인자로 받아 생성됩니다. 인스턴스 변수명은 `center` 와 `r` 입니다.

인스턴스변수	타입
center	Point 클래스 인스턴스

메소드명	인자	반환값(return)	비고
get_area	없음	면적	면적을 계산하여 반환합니다. (원주율은 3.14)
get_perimeter	없음	둘레값	둘레를 계산하여 반환합니다. (원주율은 3.14)
get_center	없음	(x, y)	tuple : 원의 중점(cener)의 x 값과 y값
print	없음	없음	아래의 예시처럼 출력합니다.

아래의 예시의 c1은 다음과 같이 구성됩니다.



아래의 코드를 실행하였을 때 아래와 같이 출력되어야 합니다.

```

p1 = Point(0, 0)
c1 = Circle(p1, 3)
print(c1.get_area())
print(c1.get_perimeter())
print(c1.get_center())
c1.print()
p2 = Point(4, 5)
c2 = Circle(p2, 1)
print(c2.get_area())
print(c2.get_perimeter())
print(c2.get_center())
c2.print()

```

```

28.26
18.84
(0, 0)
Circle: (0, 0), r: 3
3.14
6.28
(4, 5)
Circle: (4, 5), r: 1

```