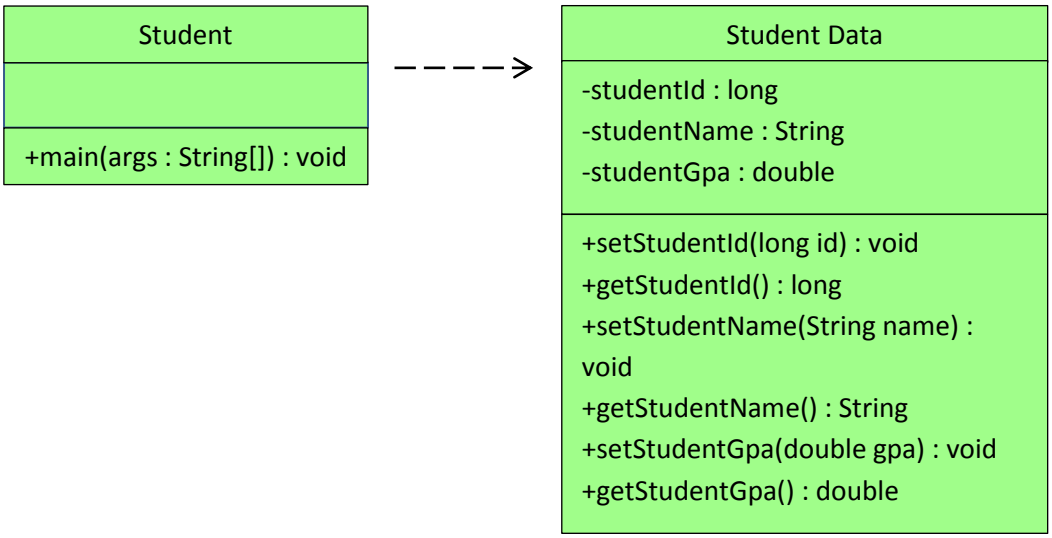
1.

1.1 จงเขียน UML เพื่อออกแบบนักเรียน โดยมีอย่างน้อย 3 attributes และ 3 method ไม่รวม getter/setter methods

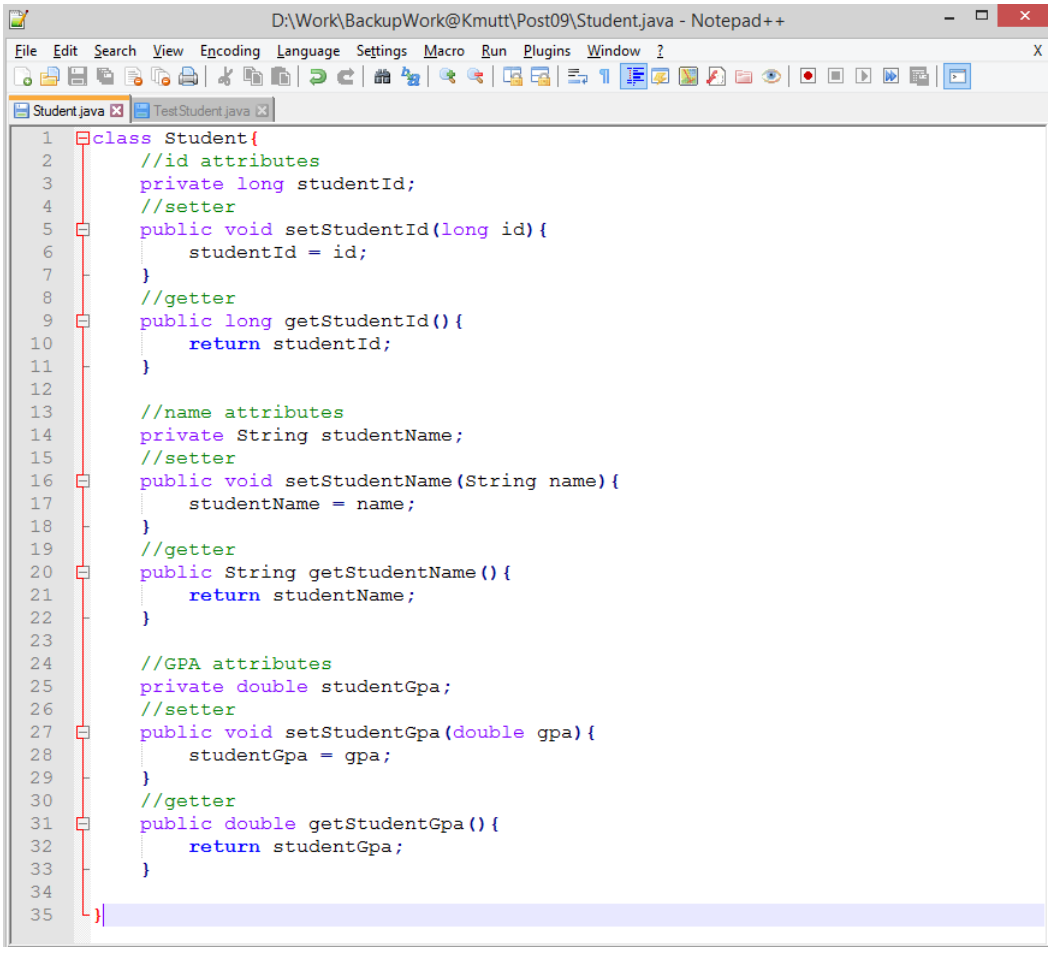
1.2 สร้าง Entity Class ที่ได้ออกแบบไว้ในข้อ 1.1 โดยจะ implement ในส่วนที่เป็น method หรือไม่ก็ได้

1.3 เขียน Driver Class ทดสอบการสร้าง Object และ getter/setter method ที่สร้างขึ้น

1.1 UML Class Diagrams



1.2 Entity Class




```java
class Student{
    //id attributes
    private long studentId;
    //setter
    public void setStudentId(long id){
        studentId = id;
    }
    //getter
    public long getStudentId(){
        return studentId;
    }

    //name attributes
    private String studentName;
    //setter
    public void setStudentName(String name){
        studentName = name;
    }
    //getter
    public String getStudentName(){
        return studentName;
    }

    //GPA attributes
    private double studentGpa;
    //setter
    public void setStudentGpa(double gpa){
        studentGpa = gpa;
    }
    //getter
    public double getStudentGpa(){
        return studentGpa;
    }

}
```

1.3 Driver Class