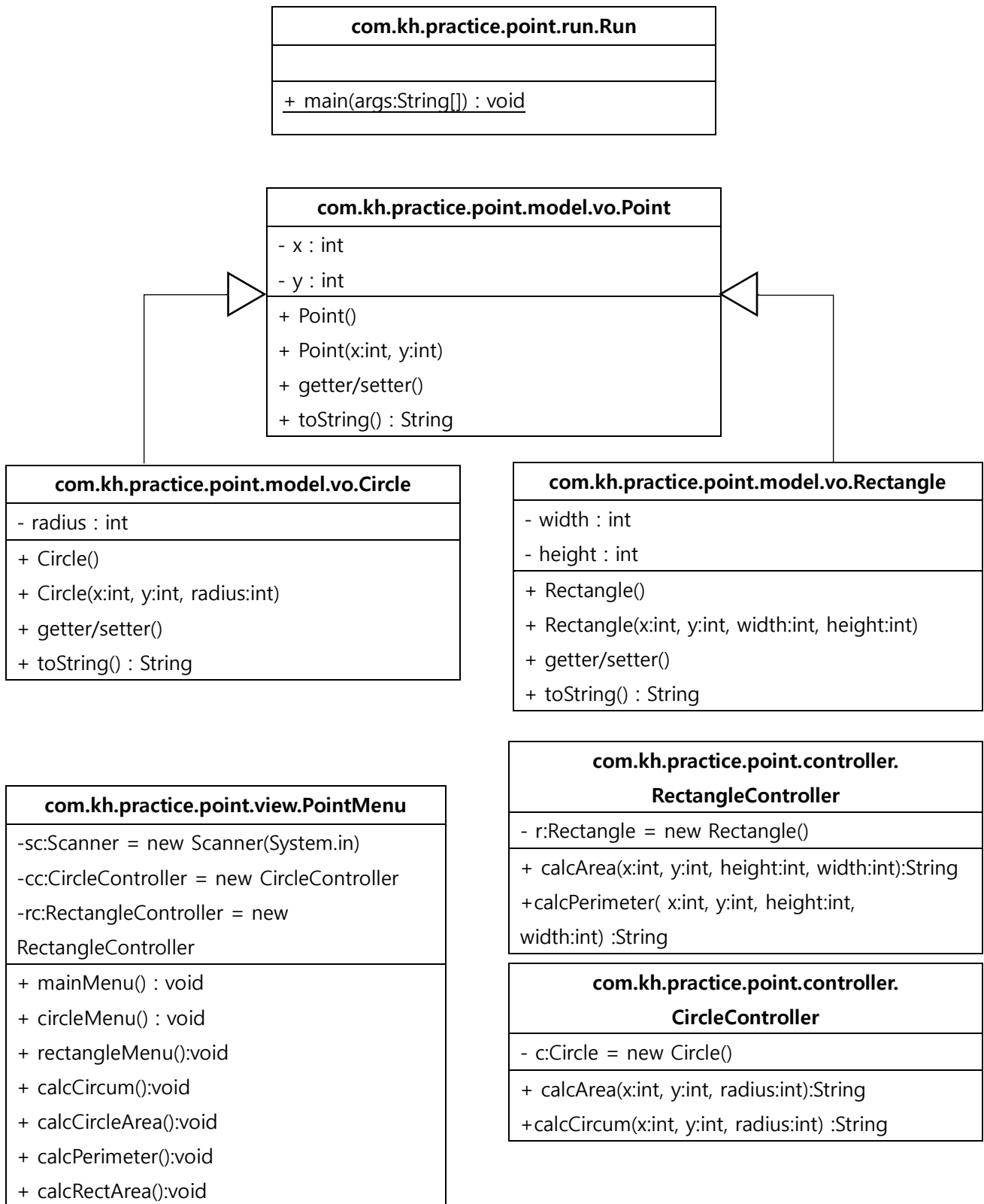


[문제1] 다음과 같은 조건을 만족하는 프로그램을 작성 하시오

1. 구현 클래스 다이어그램 (Class Diagram)



* 각 클래스의 setter/getter 메소드는 직접 구현한다.

2. 구현 클래스 설명

Package명	Class명	Method	설명
com.kh.practice. point.model.vo	Point	+Point()	기본 생성자
		+Point(x:int, y:int)	매개변수 생성자
		+toString() : String	필드에 담긴 데이터를 반환하는 메소드
	Circle	+Circle()	기본 생성자
		+Circle(x:int, y:int, radius:int)	매개변수 생성자
		+toString() : String	필드에 담긴 데이터를 반환하는 메소드
	Rectangle	+Rectangle()	기본 생성자
		+Rectangle(x:int, y:int, width:int, height:int)	매개변수 생성자
		+toString() : String	필드에 담긴 데이터를 반환하는 메소드
com.kh.practice. point.controller	CircleCon troller	+calcArea(x:int, y:int, radius:int):String	받은 매개변수를 이용하여 필드들을 초기 화하고 초기화한 정보와 면적 반환 // 면적 : $\pi * \text{반지름} * \text{반지름}$
		+calcCircum(x:int, y:int, radius:int):String	받은 매개변수를 이용하여 필드들을 초기 화하고 초기화한 정보와 둘레 반환 // 둘레 : $\pi * \text{반지름} * 2$
	Rectangle Controller	+calcArea(x:int, y:int, height:int, width:int):String	받은 매개변수를 이용하여 필드들을 초기 화하고 초기화한 정보와 면적 반환 // 면적 : 너비 * 높이
		+calcPerimeter(x:int, y:int, height:int, width:int):String	받은 매개변수를 이용하여 필드들을 초기 화하고 초기화한 정보와 둘레 반환 // 둘레 : $2 * (\text{너비} + \text{높이})$
Com.kh.practice. point.view	PointMen u	+mainMenu():void	메인메뉴 출력, 잘못 입력했을 시 다시 받 도록 반복
		+circleMenu():void	원 메뉴 출력, 잘못 입력했을 시 메인메뉴 로 돌아감
		+rectangleMenu():void	사각형 메뉴 출력, 잘못 입력했을 시 메인 메뉴로 돌아감
		+calcCircum():void	X, y 좌표와 반지름을 받아 원의 정보와 원 둘레 출력
		+calcCircleArea():void	X, y 좌표와 반지름을 받아 원의 정보와 원 넓이 출력
		+calcPerimeter():void	X, y 좌표와 높이, 너비를 받아 사각형의 정보와 사각형 둘레 출력
		+calcRectArea():void	X, y 좌표와 높이, 너비를 받아 사각형의 정보와 사각형 넓이 출력

com.kh.practice. point.run	Run	<u>+main(args:String[]) : void</u>	mainMenu() 실행
-------------------------------	-----	------------------------------------	---------------

3. class 구조

```
public class Run{
    public static void main(String[] args) {
        // PointMenu의 mainMenu() 실행
    }
}
```

```
public class PointMenu{
    // 필드

    public void mainMenu() {
        ===== 메뉴 =====
        1. 원                ➔ circleMenu()
        2. 사각형            ➔ rectangleMenu()
        9. 끝내기
        메뉴 번호 :

    }

    public void circleMenu(){
        ===== 원 메뉴 =====
        1. 원 둘레            ➔ calcCircum()
        2. 원 넓이            ➔ calcCircleArea()
        9. 메인으로
        메뉴 번호 :

    }

    public void retangleMenu() {
        ===== 메뉴 =====
        1. 사각형 둘레        ➔ calcPerimeter()
        2. 사각형 넓이        ➔ calcRectArea()
        3. 메인으로
        메뉴 번호 :

    }
}
```

```

public void calcCircum(){
    x 좌표 :
    y 좌표 :
    반지름 :
    // 데이터를 CircleController(cc)의 calcCircum()의 매개변수로 보내 반환 값 출력
}

public void calcCircleArea(){
    x 좌표 :
    y 좌표 :
    반지름 :
    // 데이터를 CircleController(cc)의 calcArea()의 매개변수로 보내 반환 값 출력
}

public void calcPerimeter(){
    x 좌표 :
    y 좌표 :
    높이 :
    너비 :
    // 데이터를 RectangleController(rc) calcPerimeter()의 매개변수로 보내 반환값 출력
}

public void calcPerimeter(){
    x 좌표 :
    y 좌표 :
    높이 :
    너비 :
    // 데이터를 RectangleController(rc) calcArea()의 매개변수로 보내 반환값 출력
}
}

```

5. 실행 결과 화면

```
===== 메뉴 =====
1. 원
2. 사각형
9. 끝내기
메뉴 번호 : 1
===== 원 메뉴 =====
1. 원 둘레
2. 원 넓이
9. 메인으로
메뉴 번호 : 1
x 좌표 : 2
y 좌표 : 4
반지름 : 1
둘레 : 2, 4, 1 / 6.283185307179586
===== 메뉴 =====
1. 원
2. 사각형
9. 끝내기
메뉴 번호 : 1
===== 원 메뉴 =====
1. 원 둘레
2. 원 넓이
9. 메인으로
메뉴 번호 : 2
x 좌표 : 2
y 좌표 : 4
반지름 : 1
면적 : 2, 4, 1 / 3.141592653589793
===== 메뉴 =====
1. 원
2. 사각형
9. 끝내기
메뉴 번호 : 2
===== 사각형 메뉴 =====
1. 사각형 둘레
2. 사각형 넓이
9. 메인으로
메뉴 번호 : 1
x 좌표 : 2
y 좌표 : 4
높이 : 1
너비 : 3
둘레 : 2, 4 1 3 / 8
===== 메뉴 =====
1. 원
2. 사각형
9. 끝내기
메뉴 번호 : 2
```

===== 사각형 메뉴 =====

1. 사각형 둘레

2. 사각형 넓이

9. 메인으로

메뉴 번호 : 2

x 좌표 : 2

y 좌표 : 4

높이 : 1

너비 : 3

면적 : 2, 4 1 3 / 3

===== 메뉴 =====

1. 원

2. 사각형

9. 끝내기

메뉴 번호 : 3

종료합니다.