**메서드**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 클래스에 대해 조건에 맞는 메서드를 정의하세요  **public** **class** **Car**{  **int** price=10;  **boolean** hybrid=**false**;  **String** brand="현대";  }  변경: setter 반환: getter  (1) 멤버변수 price 를 반환해주는 getPrice() 메서드를 완성해보세요  (2) 멤버변수 hybrid를 반환해주는 getHybrid() 메서드를 완성해보세요  (3) 멤버변수 brand를 반환해주는 getBrand() 메서드를 완성해보세요 |
| 2 | (가)~(아)까지 조건에 맞는 메서드를 완성하고 호출 코드도 작성해보세요  **public** **class** **Hero** {  **int** hp=10;  **boolean** fly=**false**;  **String** name="메가맨";  **Bullet** bullet;    **public** **void** setHp(int hp) {  (가) 멤버변수 hp 값을 변경하고 싶다  }  **public** **void** setFly(boolean fly) {  (나)멤버변수 fly 값을 변경하고 싶다  }  **public** **void** setName(String name) {  (다)멤버변수 name 값을 변경하고 싶다  }  **public** **void** fire(Bullet bullet){  (라)멤버변수 bullet 에 총알을 대입하고 싶다  }  **public** **static** **void** main(**String**[] args) {  **Hero** hero = **new** **Hero**();  hero.setHp(마);  hero.setFly(바);  hero.setName(사);  hero.fire(아);  }  } |
| 3 | 아래 코드에 대한 설명 중 틀린 것은?  **class** Computer{  **int** speed=300;  }  **class** UseComputer {  **public** **void** setting(Computer c , **int** s){  c.speed=s;  s=50; //(다)  }  **public** **static** **void** main(String[] args) {  **int** k=500; //(가)  UseComputer uc = **new** UseComputer();  Computer com = **new** Computer();//(바)  com.speed=100;  uc.setting(com , k); //(나)  System.*out*.println(com.speed); //(라)  System.*out*.println(k); //(마)  }  }  (1) (가) 변수는 지역변수로서 stack 영역에 쌓인다.  (2) (나)에서 메서드 호출시 com변수에는 객체의 주소값이, k변수에는 변수의 값이 들어있다.  (3) ~~(다)에 의해 (가)의 변수값이 50으로 변경될 것이다.~~  (4) ~~(라)에서 출력되는 결과는 100 이다.~~  500  (5) (마)에서 출력되는 결과는 500 이다. |
| 5 | 다음 설명 중 틀린 것은?  **class** **Computer** {  **String** color = "yellow";  **int** price = 50;  }  **class** **UseComputer** {  **public** **void** setColor(**Computer** p){ //(가)  p.color="red";  }  **public** **void** setPrice(**int** price) {  price=5; //(나)  }  **public** **static** **void** main(**String**[] args) {  **Computer** com = **new** **Computer**();  com.color = "black";  **UseComputer** up = **new** **UseComputer**();  up.setColor(com); // (다)  up.setPrice(com.price);//(라)  **System**.***out***.println(com.price);// (마)  }  }  (1)(가)의 메서드 인수로 전달되는 p변수가 가리키는 컴퓨터는 색상이 빨간색으로 변경된다  (2) ~~(라)에서 com 변수가 가리키는 컴퓨터의 값이 (나)로 전달되어 지므로 이 컴퓨터의 가격이 5로~~  ~~변경 된다~~  (3) (마)의 출력 결과는 50이다, 즉 컴퓨터의 가격에는 변함이 없다.  (4) (다)는 call by reference 이다  (5) (라)는 call by value 이다  (6) call by reference 에 의해 넘겨진 객체는, 해당 메서드에 의해 영향을 받는다.  (7) ~~call by value 에 의해 넘겨진 값은, 그 값을 보유했던 객체에 영향을 끼친다~~ |