

고급 10 인터페이스, 클래스 구현2(Shapes2)

1

- 다음 main() 메소드와 실행 결과를 참고하여, 문제9에서 인터페이스 Shape 을 구현한 클래스 Oval, Rect 를 추가 작성하고 전체 프로그램을 완성하라.
- ```
static public void main(String [] args) {
```

  - ```
Shape [] list = new Shape[3]; // Shape 인터페이스 타입인 레퍼런스 배열
```
 - ```
list[0] = new Circle(10); // 반지름이 10인 원 객체
```
  - ```
list[1] = new Oval(20, 30); // 20x30 사각형에 내접하는 타원
```
 - ```
list[2] = new Rect(10, 40); // 10x40 크기의 사각형
```
  - ```
for(int i=0; i<list.length; i++) list[i].redraw();
```
 - ```
for(int i=0; i<list.length; i++) System.out.println("면적은 " + list[i].getArea());
```
- ```
}
```
- --- 다시 그립니다. 반지름이 10인 원입니다.
- --- 다시 그립니다. 20x30에 내접하는 타원입니다.
- --- 다시 그립니다. 10x40크기의 사각형 입니다.
- 면적은 314.0
- 면적은 471.0000000000000006
- 면적은 400.0