

## 고급 3 생성자, equals() 만들기(CircleApp)

1

- 중심을 나타내는 정수 x,y 와 반지름 radius 필드를 가지는 Circle 클래스를 작성하고자 한다. 생성자는 3개의 인자(x,y,radius)를 받아 해당 필드를 초기화하고, equals() 메소드는 두 개의 Circle 객체의 중심이 같으면 같은 것으로 판별하도록 한다.

```
public static void main(String[] args) {  
    Circle a = new Circle(2,3,5); // 중심 (2,3)에 반지름 5인 원  
    Circle b = new Circle(2,3,30); // 중심 (2,3)에 반지름 30인 원  
    System.out.println("원 a : " + a);  
    System.out.println("원 b : " + b);  
    if(a.equals(b))  
        System.out.println("같은 원");  
    else  
        System.out.println("서로 다른 원");  
}
```

- 원 a : Circle(2,3)반지름5
- 원 b : Circle(2,3)반지름30
- 같은 원