

## 상급 4 Student(Student/StudentDriver)

1

### □ 2. StudentDriver 클래스 설계

#### □ - main 메소드 설계

#### □ 변수들

□ student1: 첫 번째 Student 객체 참조변수

□ student2: 두 번째 Student 객체 참조변수

#### □ 알고리즘

- 1. Student 객체를 생성하여 student1이 가리키게 한다.
- 2. 객체 student1의 이름을 '갑돌'로 변경한다.
- 3. 객체 student1의 학번을 100으로 변경한다.
- 4. 객체 student1의 소속학과를 컴퓨터공학과로 변경한다.
- 5. 객체 student1의 이름, 학번과 소속학과를 출력한다.
- 6. Student 객체를 생성하여 student2가 가리키게 한다.
- 7. 객체 student2의 이름을 '갑순'으로 변경한다.
- 8. 객체 student2의 학번을 200으로 변경한다.
- 9. 객체 student2의 소속학과를 건축학과로 변경한다.
- 10. 객체 student2의 이름, 학번과 소속학과를 출력한다.
- 11. 객체 student2의 소속학과를 수학과로 변경한다.
- 12. 객체 student2의 이름, 학번과 소속학과를 출력한다.

### 1. Student 클래스 설계

#### 변수들

Name: 이름

Number: 학번

Department: 소속학과

#### 메소드들

getName: 이름을 반환한다

setName: 이름을 주어진 값으로 변경한다

getNumber: 학번을 반환한다

setNumber: 학번을 주어진 값으로 변경한다

getDepartment: 소속학과를 반환한다

setDepartment: 소속학과를 주어진 값으로 변경한다

toString: 학생의 이름, 학번과 소속학과를 반환한다

이름: 갑돌

학번: 100

소속학과: 컴퓨터공학과

이름: 갑순

학번: 200

소속학과: 건축학과

이름: 갑순

학번: 200

소속학과: 수학과