

# 상급 3 Person 객체들을 만들어 이용한다 (Person/PersonDriver)

1

- 2. PersonDriver 클래스의 main 메소드 설계
- 변수들

- fname: 이름
- lname: 성
- person1, person2: Person 객체 참조변수

- 알고리즘

- (1) "성을 입력하세요: "라는 메시지를 출력한다.
- (2) 성을 읽어 들여 lname에 저장한다.
- (3) "이름을 입력하세요: " 라는 메시지를 출력한다.
- (4) 이름을 읽어 들여 fname에 저장한다.
- (5) Person 객체를 생성하여 person1이 가리키게 한다.
- (6) person1 객체의 성을 lname으로 한다
- (7) person1 객체의 이름을 fname으로 한다
- (8) person1 객체의 성, 이름과 성명의 길이를 출력한다.
- (9) "성을 입력하세요: "라는 메시지를 출력한다.
- (10) 성을 읽어 들여 lname에 저장한다.
- (11) "이름을 입력하세요: " 라는 메시지를 출력한다.
- (12) 이름을 읽어 들여 fname에 저장한다.
- (13) Person 객체를 생성하여 person2가 가리키게 한다.
- (14) person2 객체의 성을 lname으로 한다
- (15) person2 객체의 이름을 fname으로 한다
- (16) person2 객체의 성, 이름과 성명의 길이를 출력한다.

- 1. Person 클래스 설계
- 변수들

- lastName: 성
- firstName: 이름

- 메소드들

- getLastName: 성을 반환한다
- getFirstName: 이름을 반환한다
- getLength: 성과 이름 안에 포함된 문자들의 총 수를 반환한다

성을 입력하세요: 홍  
이름을 입력하세요: 길동  
성: 홍 이름: 길동 성명의 길이: 3  
성을 입력하세요: 이  
이름을 입력하세요: 순신  
성: 이 이름: 순신 성명의 길이: 3