

고급 7 서브클래스의 생성자와 메소드4(PositivePoint)

1

- Point(PointFour 로 rename) 를 상속받아 양수의 공간에서만 점을 나타내는 PositivePoint 클래스를 작성하라.
- `public static void main(String[] args) {`
 - `PositivePoint p = new PositivePoint();`
 - `p.move(10, 10);`
 - `System.out.println(p.toString() + "입니다.");`

 - `p.move(-5, 5); // 객체 p는 음수 공간으로 이동되지 않음`
 - `System.out.println(p.toString() + "입니다.");`

 - `PositivePoint p2 = new PositivePoint(-10, -10);`
 - `System.out.println(p2.toString() + "입니다.");`
- `}`
- (10,10)의 점입니다.
- (10,10)의 점입니다.
- (0,0)의 점입니다.