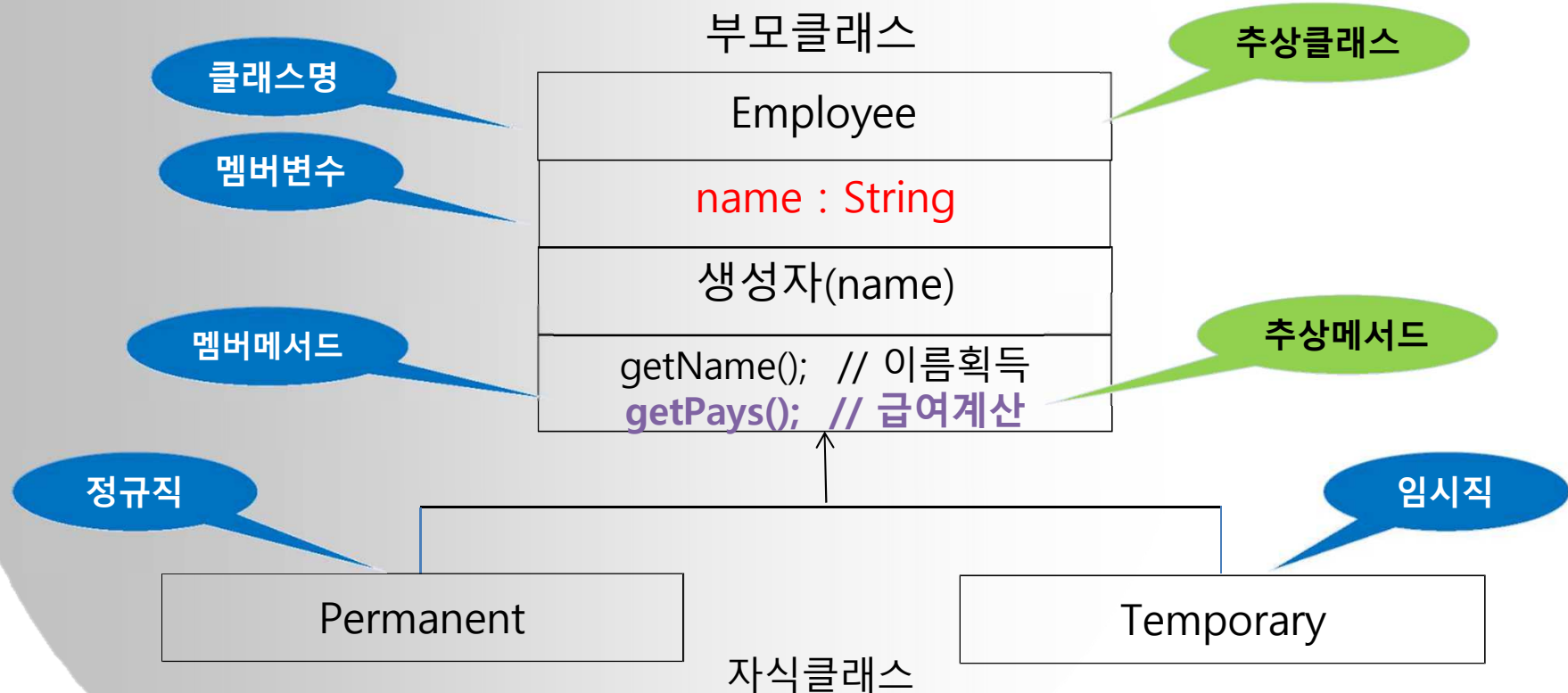




과제1 - 급여관리 시스템(추상클래스 적용)

- 클래스 다이어그램





계속

1. 추상클래스 관련 예제

- Employee - 추상클래스

- 필드 : 이름
- 생성자, Getter()
- 메서드 : 급여계산 **getPays() -> 추상메소드**

세부 내용 다음
페이지 참조

- Permanent - 정규직

- 필드 : 기본급(salary), 보너스(bonus)
- 생성자, Getter()
- 메서드 : 급여계산 **getPays() 오버라이딩 -> salary + bonus**

- Temporary - 임시직

- 필드 : 작업시간(time), 시간당 급여(pay)
- 생성자, Getter()
- 메서드 : 급여계산 **getPays() 오버라이딩 -> time * pay**

- main()

- 결과 화면 출력 시 getter/setter 이용하여 출력



계속

- 직원의 고용형태
 - 정규직, 임시직
 - 급여계산방식의 차이
 - 정규직(Permanent) – 기본급 + 보너스
 - 임시직(Temporary) – 작업시간 * 시간당 급여
- 정규직이 공통적으로 지니고 있어야 하는 멤버들을 모아서 Employee 클래스로 추상화시킨다.
- 정규직 클래스 (Permanent) – Employee클래스를 상속받음
 - 필드 : 이름(상속), 기본급여(salary), 보너스(bonus)
 - 생성자, Getter
 - 메서드 : 급여계산 = salary + bonus
- 임시직 클래스 정의 (Temporary) -Employee클래스를 상속받음
 - 필드 : 이름(상속), 작업시간(time), 시간당 급여(pay)
 - 생성자, Getter()
 - 메서드 : 급여계산 = time * pay



실행 화면(6차 과제와 동일)

<<정규직 실행화면 >>

고용형태-정규직<P>, 임시직<T>를 입력하세요.

P

이름, 기본급, 보너스를 입력하세요.

홍길동

2000000

500000

=====

고용형태 : 정규직

이름 : 홍길동

급여 : **2,500,000원**

<<임시직 실행화면>>

고용형태-정규직<P>, 임시직<T>를 입력하세요.

T

이름, 작업시간, 시간당 급여를 입력하세요.

유관순

45

5000

=====

고용형태 : 임시직

이름 : 유관순

여 : **225,000원**



과제2 - 인터페이스

2. 인터페이스 관련 예제

- Shape 인터페이스 정의
 - 메서드 : findArea(); // 면적을 구한다.
- Circle 클래스 (자식 클래스)
 - 멤버변수 : 반지름 -> 생성자에서 초기화
 - 메서드 : findArea() -> 인터페이스의 메서드 재정의
 - 원의 면적을 구해서 리턴
 - $\text{return (원의 면적 = 3.14 * 반지름 * 반지름);}$
- Rectangle 클래스 (자식 클래스)
 - 멤버변수 : 가로, 세로 -> 생성자에서 초기화
 - 메서드 : findArea() -> 인터페이스의 메서드 재정의
 - 사각형의 면적을 구해서 리턴
 - $\text{return (사각형의 면적 = 가로*세로);}$
- 다형성을 이용한 메서드 호출로 결과 출력



실행 화면

<< 원의 면적 계산 결과 >>

도형을 선택하세요.(1.원형, 2. 사각형)

도형 선택 >>> 1

반지름 입력 >>> 10

=====

원의 면적 : 314.0

<< 사각형의 면적 계산 결과 >>

도형을 선택하세요.(1.원형, 2. 사각형)

도형 선택 >>> 2

가로 >>> 5

세로 >>> 7

=====

사각형의 면적 : 35.0