

2024년 상반기 K-디지털 트레이닝

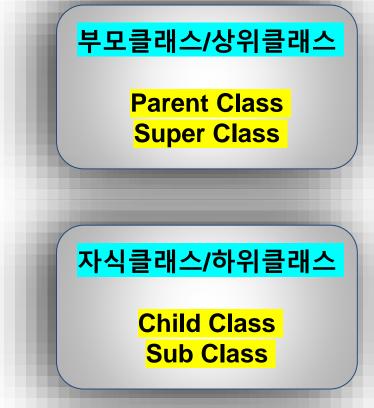
JAVA Inherit

[KB] IT's Your Life



Q1 - Inherit

- 다음 그림을 설명하시오.

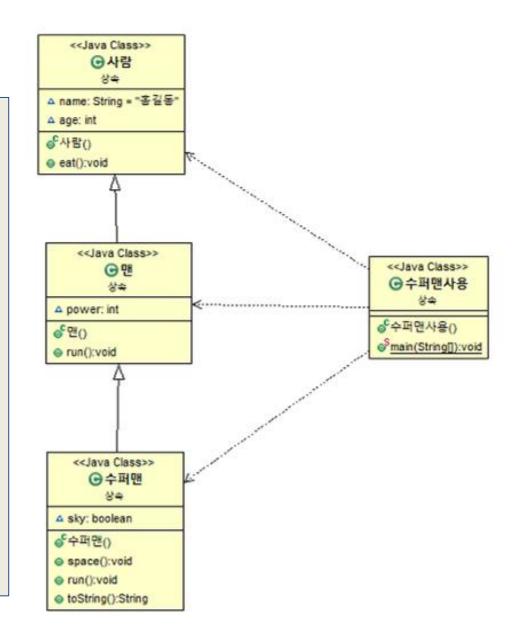




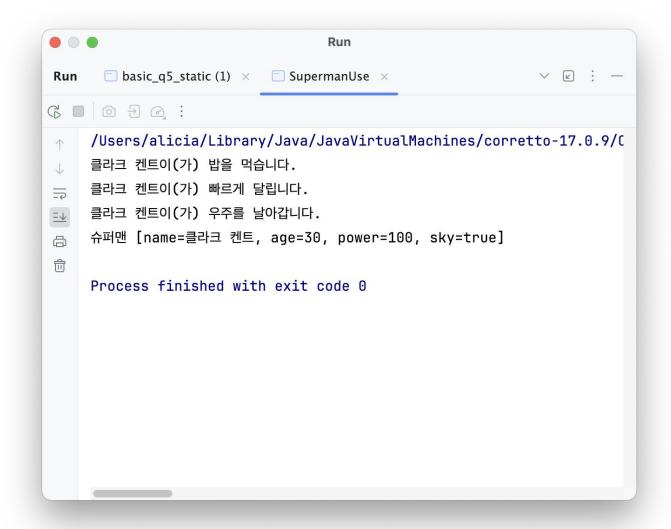
Q2 - Inherit

- 다음 클래스 다이어그램을 보고 프로그래밍하시오.

- Person 클래스는 name과 age 속성을 가지고 있으며, eat 메서드를 제공
- Man 클래스는 Person 클래스를 상속받아 power
 속성을 추가하고 run 메서드를 제공
- Superman 클래스는 Man 클래스를 상속받아 sky 속성을 추가하고, space 메서드를 제공하며 run 메서드를 재정의(오버라이드). toString 메서드를 오버라이드하여 객체 정보를 문자열로 반환
- SupermanUse 클래스는 main 메서드를 통해 Superman 객체를 생성하고, 속성들을 설정한 후 메서드들을 호출하여 동작을 확인.



Q2 - Inherit



Q3 - Inherit

- 다음과 같이 식당 테이블 예약 시스템을 완성하시오.
 - Restaurant클래스는 사용 가능한 테이블 수를 관리
 - 동시에 여러 고객이 예약을 시도하여 예약 및 취소, 현재 상황 확인 기능을 제공
 - 콘솔 기반으로 입력받고 처리

```
Restaurant
- availableTables: int
+ reserveTable(): boolean
+ cancelReservation(): boolean
+ getAvailableTables(): int
```

```
ReservationSystem
- scanner: Scanner
+ main(args: String[]): void
+ printMenu(): void
                                     uses
           Relationship
ReservationSystem uses Restaurant
```

Q3 - Inherit

- 출력예시

```
Choose an option:
1. Reserve a table
2. Cancel a reservation
3. Show current status
4. Exit
Enter your choice: 1
Table reserved. Tables left: 9
Choose an option:
1. Reserve a table
2. Cancel a reservation
3. Show current status
4. Exit
Enter your choice: 3
Current tables available: 9
```

```
Choose an option:
1. Reserve a table
2. Cancel a reservation
3. Show current status
4. Exit
Enter your choice: 2
Reservation cancelled. Tables available: 10
Choose an option:
1. Reserve a table
2. Cancel a reservation
3. Show current status
4. Exit
Enter your choice: 4
Exiting system...
```

수고하셨습니다!



