

[문제] 다음은 키보드로부터 계좌 정보를 입력 받아서, 계좌를 관리하는 프로그램이다. 계좌생성(createAccount()), 계좌목록(accountList()), 예금(deposit()), 출금(withdraw()) 실행 결과를 보고, 알맞게 BankApplication 클래스(실행 클래스)의 메소드를 작성해 보세요.

[계좌생성 실행결과] ①	[계좌목록 실행결과] ②
----- 1.계좌생성   2.계좌목록   3.예금   4.출금   5.종료 ----- 선택> 1 ----- 계좌생성 ----- 계좌번호: 547534-89-127054 계좌주: 홍길동 초기입금액: 100000 결과: 계좌가 생성되었습니다. ----- 1.계좌생성   2.계좌목록   3.예금   4.출금   5.종료 ----- 선택> 1 ----- 계좌생성 ----- 계좌번호: 533409-53-784235 계좌주: 김희진 초기입금액: 25000 결과: 계좌가 생성되었습니다.	----- 1.계좌생성   2.계좌목록   3.예금   4.출금   5.종료 ----- 선택> 2 ----- 계좌목록 ----- 547534-89-127054      홍길동      100000 533409-53-784235      김희진      25000 ----- [예금 실행결과] ③ ----- 1.계좌생성   2.계좌목록   3.예금   4.출금   5.종료 ----- 선택> 3 ----- 예금 ----- 계좌번호: 547534-89-127054 예금액: 38000 결과: 예금이 성공되었습니다.

[출금 실행결과] ④	[계좌목록/종료 실행결과] ⑤
----- 1.계좌생성   2.계좌목록   3.예금   4.출금   5.종료 ----- 선택> 4 ----- 출금 ----- 계좌번호: 533409-53-784235 출금액: 5000 결과: 출금이 성공되었습니다.	----- 1.계좌생성   2.계좌목록   3.예금   4.출금   5.종료 ----- 선택> 2 ----- 계좌목록 ----- 547534-89-127054      홍길동      138000 533409-53-784235      김희진      20000 ----- 1.계좌생성   2.계좌목록   3.예금   4.출금   5.종료 ----- 선택> 5 프로그램 종료

아래의 UML을 기준으로 계좌 정보를 가진 클래스(계좌번호, 계좌주, 금액)를 생성하면 된다.

