



## | Background

- ✓ 객체지향프로그래밍
- ✓ 클래스, 인스턴스

## | Goal

- ✓ 클래스에 대한 이해

## | Problem

- ❖ 다음과 같은 클래스 Runner가 있다.

```
class Runner:
    hp = 100
    distance = 41195
    minute = 0

    def run_per_10_minute(self):
        self.hp -= 7
        self.distance -= 3000
        self.minute += 10
        if self.hp <= 0:
            print("쓰러졌습니다")
        if self.distance <= 0:
            print(f"도착! 걸린시간 : {self.minute}분")

    def walk_per_10_minute(self):
        self.hp += 3
        self.distance -= 1500
        self.minute += 10
        if self.distance <= 0:
            print(f"도착! 걸린시간 : {self.minute}분")

my_runner = Runner()
```

- ❖ Runner클래스의 인스턴스인 my\_runner를 이용해서 쓰러지지 않고 최종 목적지까지 가는 코드를 작성하세요