



| Background

- ✓ 객체지향프로그래밍
- ✓ 클래스, 인스턴스

| Goal

- ✓ 클래스에 대한 이해

| Problem

- ❖ 다음과 같은 클래스 Circle이 있다.

```
class Circle():  
    pi = 3.14  
    x = 0  
    y = 0  
    r = 0  
  
    def area(self):  
        return self.pi * self.r * self.r  
  
    def circumference(self):  
        return 2 * self.pi * self.r  
  
    def center(self):  
        return (self.x, self.y)  
  
    def move(self, x, y):  
        self.x = x  
        self.y = y
```

- ❖ 반지름이 3이고 x,y 좌표가 (2,4)인 원을 만들어 넓이와 둘레를 출력하세요