|  |  |
| --- | --- |
| **과목명** | 고급 컴퓨터 프로그래밍 언어 |
| **보고서 제목** | 4주차 1회차 과제 |
| **학과** | 전자공학과 |
| **학번** | 20191624 |
| **성명** | 신봉균 |
| **제출일** |  |
| **확인** |  |

코드

1. [교재4장 프로그래밍 연습문제 1번] 교재 124쪽의 예제를 참조하여 문제를 풀어라. 즉, 학생을 나타내는 클래스 Student 와 객체를 만들어 테스트하는 클래스 StudentTest를 만들어라. Student 클래스의 필 드 멤버는 이름(name), 학번(rollno), 나이(age)로 한다. 아래의 예와 같이 본인에 대 한 객체를 생성하여 필드값을 설정하고 이를 출력하도록 한다.

**package** StudentTest;

**class** Student

{

String name; //name 변수 형태 설정

**int** age; //age 변수 형태 설정

**int** rollno; //rollno 변수 형태 설정

}

**public** **class** StudentTest {

**public** **static** **void** main(String[] args)

{

Student obj; //참조 변수 선언

obj = **new** Student(); //객체 형성

obj.name = "신봉균";

obj.age = 21;

obj.rollno =20191624; //student 클래스에 값 입력

System.***out***.println("학생의 이름:"+name);

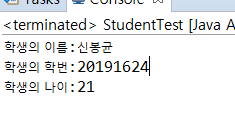
System.***out***.println("학생의 학번:"+rollno);

System.***out***.println("학생의 나이:"+age);

}

}

실행 결과:



2. [교재4장 프로그래밍 연습문제 2번] 앞의 1번 문제와 같은 방식으로 코딩을 하라. 강아지를 나타내는 클래스 Dog와 테스 트하는 클래스 DogTest를 만들어라. 필드 멤버는 종(breed), 나이(age), 색깔(color) 이며, 메소드 print( )는 강아지의 속성인 필드값을 출력하고, 메소드 barking( )은 “강아지가 짖는다”가 출력되도록 한다.

**package** StudentTest;

**class** Dog

{

String breed; //breed 변수 설정

String color; //color 변수 설정

**int** age; //age 변수 설정

**void** print() // 종 , 나이 , 색갈 출력하는 함수

{

System.***out***.println("강아지는 "+breed+"종이며, 나이는 "+age+"살, 색깔은 "+color+"이다.");

}

**void** barking() //"강아지가 짖는다" 문구 출력하는 함수

{

System.***out***.println("강아지가 짖는다");

}

}

**public** **class** DogTest {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

Dog obj; //참조 변수 선언

obj = **new** Dog();//객체 형성

obj.breed ="진돗개";

obj.color = "갈색";

obj.age = 3; //Dog 클래스에 있는 변수들에 값 설정

obj.print(); //print 함수 출력

obj.barking();//barking 함수 출력

}

}

결과 화면

