**표본 설계문서 예**

1. **필요한 클래스들**
2. Person: 사람을 모델한다
3. Driver: Person 클래스를 이용한다

**주: 클래스들을 나열하는 대신 다음과 같이 UML Diagram을 사용할 수 있다.**

****

1. **각 클래스 설계**
   1. **Person 클래스**
   * **변수**
     + **name** : 이름
     + **age** : 나이
   * **메소드**

* **setlName 메소드**
  + **목적:** 이름을 주어진 값으로 변경한다
  + **매개변수**
    - **newName** : 새 이름
  + **반환하는 값**: 없음
  + **알고리즘** (**복잡한 알고리즘의 경우** **순서도를 사용하는 것이 권장된다**)
    - * 1. 사람의 이름을 넘어온 값으로 변경한다
* **setAge 메소드**
  + **목적:** 나이를 주어진 값으로 변경한다
  + **매개변수**
    - **newAgee** : 새 나이
  + **반환하는 값**: 없음
  + **알고리즘** (**복잡한 알고리즘의 경우** **순서도를 사용하는 것이 권장된다**)

1. 사람의 나이를 넘어온 값으로 변경한다
   * + **getName 메소드**
       - **목적:** 이름을 반환한다
       - **매개변수:** 없음
       - **반환하는 값**: 사람의 이름
       - **알고리즘**(**복잡한 알고리즘의 경우** **순서도를 사용하는 것이 권장된다**)
         1. 사람의 이름을 반환한다
     + **getAge 메소드**
       - **목적:** 나이를 반환한다
       - **매개변수:** 없음
       - **반환하는 값**: 사람의 나이
       - **알고리즘**(**복잡한 알고리즘의 경우** **순서도를 사용하는 것이 권장된다**)
         1. 사람의 나이를 반환한다
2. Driver **클래스**
   * **변수** : 없음
   * **메소드**
     + **main 메소드**
       - **지역 변수**

* **p** : Person 객체를 가리키는 참조변수
  + - * **알고리즘**(**보다 명확한 기술을 위해 순서도를 사용하는 것이 권장된다**)

1. 한 개의 Person 객체를 생성하고 p가 가리키게 한다.
2. p가 가리키는 객체의 이름을 setlName(“선남”) 메소드를 호출하여 변경한다.
3. p가 가리키는 객체의 나이를 setAge(18) 메소드를 호출하여 변경한다.
4. p가 가리키는 객체의 이름과 나이를 getName( )과 getAge( ) 메소드를 이용하여 출력한다.