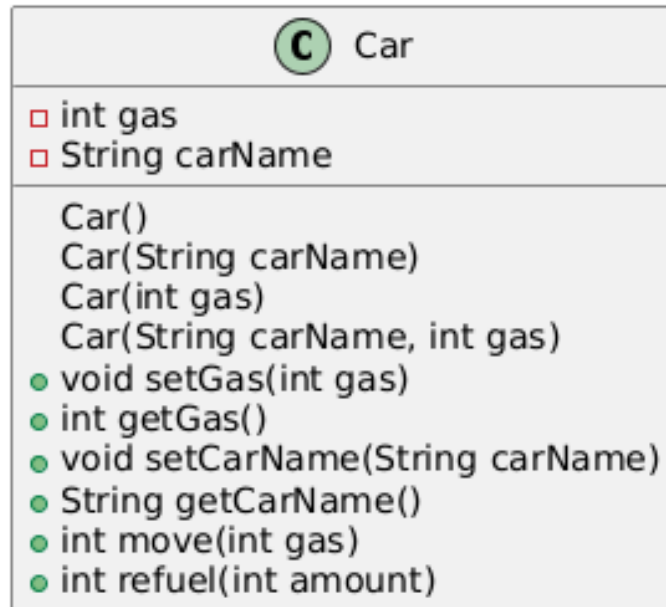


# 객체지향프로그래밍 과제 #02

---

## 과제 #02

- Car 클래스를 만들고, move 할 수 있도록 만든다.
- 생성자를 이용해 차에 이름과, gas를 설정하도록 해준다.
- 주유를 통해 gas를 채울 수 있도록 한다.



## 과제 #02

---

- move 하면 현재 남은 gas와 사용할 양을 비교하고,
  - 남은 가스가 크거나 같으면 가스를 사용하고 남은 가스를 리턴
  - 그렇지 않으면 원래 가스를 사용했다면 나오는 음수를 리턴
- refuel은 가스를 추가하고 남은 가스 리턴
- 주어진 메인 함수를 사용하고 빈칸을 채우시오.
  - move 함수에 argument는 5, refuel은 10
- 출력은 주어진 res.txt 파일을 참고할 것

## 과제 #02

- 오른쪽 노란색 부분을 채우시오.

```
class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Car[] cars = new Car[4];  
        String[] carNames = {"kia", "ferrari", "bmw", "toyota"};  
        int[] carGas = {10, 20, 15, 17};  
  
        for (int i = 0; i < cars.length; i++) {  
            cars[i] = new Car(carNames[i], carGas[i]);  
        }  
  
        for (int i = 0; i < 7; i++) {  
            for ( ) {  
                if ( ) {  
                      
                }  
            }  
            System.out.println();  
        }  
    }  
}
```