```
import java.util.Scanner;
 class CalculatorQ { // 계산기 클래스
   String type;
   CalculatorQ (String t) { type = t; }
   void add(int x, int y) { // 메소드(더한다)
           System.out.println(type + " : " + x+"+"+y+"="+(x+y));
   }
   void sub(int x, int y) { // 메소드(뺀다)
          System.out.println(type + " : " + x+"-"+y+"="+(x-y));
   }
   void mul (int x, int y) { // 메소드 (곱한다)
           System.out.println(type + " : " + x+"x"+y+"="+(x*y));
   }
   void div (int x, int y) { // 메소드 (나눗셈한다)
          System.out.println(type + " : " + x+"/"+y+"="+(x/y));
   }
   void mod (int x, int y) {
                                // x % y
          System.out.println(type + " : " + x+"%"+y+"="+(x%y));
   }
   void exp (int x, int y) { // x의 y승 구하기 예) exp(2, 5)
          int ans=1;
          for (int i=1; i \le y; i++)
           ans *= x;
          System.out.println(type + ": " + x+"의"+y+"습 ="+ans);
   }
} // 계산기 클래스 끝
   class MyCalculatorQ { // 계산기 객체를 선언, 생성, 사용하는 클래스
     public static void main (String args[]) {
         Scanner s = new Scanner (System.in);
         System.out.print("생성할 계산기의 종류를 입력하세요 (예: 공학용계산기 / 핸드폰계산기 /
과학용계산기 등 띄어쓰기 없이 입력) =>");
         String type = s.next();
         CalculatorQ cal = new CalculatorQ (type); // 4~5. 객체선언 및 생성
         int data1, data2, end=1; String op;
```

```
while (end ==1) {
           System.out.print("계산할 수식을 다음과 같이 입력하세요. 연산은 +, -, x, / 4칙연산과 %
연산, 지수연산인 exp 6가지 중에 선택하세요. 예: 42 % 5 또는 10 exp 2 =>");
           data1 = s.nextInt();    op = s.next();    data2 = s.nextInt();
           switch (op) {
              case "+" : cal.add(data1, data2); break;
              case "-" : cal.sub(data1, data2);
                                             break;
              case "x" : cal.mul(data1, data2); break;
              case "/" : cal.div(data1, data2); break;
              case "%" : cal.mod(data1, data2); break;
              case "exp" : cal.exp(data1, data2); break;
              default : System.out.println("잘못된 연산자가 입력되었어요.");
           System.out.print("프로그램 종료를 원하시면 2, 계속하고 싶으면 1을 입력 =>");
           end = s.nextInt();
         }
    }
```