



| Background

- ✓ 객체지향프로그래밍
- ✓ 클래스, 인스턴스

| Goal

- ✓ 클래스에 대한 이해

| Problem

❖ 다음의 조건에 맞는 Circle 클래스를 만들어보세요.

클래스 속성 : $\pi = 3.14$

인스턴스 속성 : r(반지름), x(x좌표 : default값 0), y(y좌표 : default값 0)

메서드

- 1) area() : 원의 넓이를 반환
- 2) circumference() : 원의 둘레를 반환
- 3) center() : 원의 중심인 (x, y) 반환
- 4) move(x, y) : x, y의 값을 변경하고 변경된 (x, y) 반환

```
In [24]: 1 c1 = Circle(3)
          2 c1.center()
Out[24]: (0, 0)

In [25]: 1 c1.move(3, 3)
          (3,3)로 이동되었습니다.
Out[25]: (3, 3)

In [26]: 1 c1.circumference()
Out[26]: 18.84

In [27]: 1 c1.area()
Out[27]: 28.259999999999998

In [30]: 1 c2 = Circle(1, 5, 5)
          2 c2.center()
Out[30]: (5, 5)

In [31]: 1 c2.circumference()
Out[31]: 6.28

In [32]: 1 c2.area()
Out[32]: 3.14
```