객체지향설계 과제 3

1. p.96 Dog 클래스 예제 실행. (10점)

2. p.116 GoodDog 클래스 실행 (10점)

3. 과제 2에서 작성했던 상대방의 숫자를 맞추는 게임을 캡슐화를 적용하여 작성하시오. (30점)

4. Triangle 클래스 작성, 인스턴스 변수로는 height(높이), length(밑변)을 가지고 있으며, 각 변수 값을 설정하는 세터(setter)들과 각 변수 값을 돌려주는 게터(getter)들, 그리고 면적 값을 돌려주는 getArea 메소드가 포함되어야 함. (50점)

제출기한 : 4월 5일 23:59
제출처 : http://cms.mmu.ac.kr/bear 개설강좌->과제제출