

06-1 클래스

■ 클래스란?

- ✓ 객체를 정의해 놓은 것
- ✓ 객체를 생성하는데 사용한다
- ✓ 반복하여 사용하는 변수 & 함수를 미리 정해 놓은 틀

ex) 회사에서 문서작업 시 공용으로 쓰는 양식, 설계도

- ✓ 클래스가 설계도라면 객체는 설계도를 통해 만들어진 제품

06-1 클래스

■ 클래스가 왜 필요한가?

- ✓ 고객사의 회계를 처리해주는 프로그램이 있다.
- ✓ A사, B사, C사 3개의 고객사를 담당하며
- ✓ 하나의 프로그램으로 돌려야 한다면...

06-1 클래스

■ 클래스가 왜 필요한가?

- ✓ 이를 해결하기 위해 클래스가 등장.
- ✓ 흔히들 클래스를 붕어빵 틀이라 비유하고
- ✓ 클래스는 틀, 인스턴스(객체)는 붕어빵이라 비유한다.

06-1 클래스

- ✓ 아래 그림처럼 붕어빵은 공통된 모양은 갖지만
- ✓ 팔이 들어 갈수도, 슈크림이 들어 갈수도 있다.



06-1 클래스

■ 클래스의 기본구조

✓ class 클래스명 :

<<일반적으로 대문자로 시작

변수명 = ?

<< 변수 선언

def 함수명 (매개변수) :

<< 클래스 안의 함수는 메소드

실행문

06-1 클래스

✓ class Calculator :

def __init__(self) :

<< 생성자 선언

self.result = 0

def numSum(self, a) :

<< 함수 선언

self.result += a

return self.result

<< 결과값 반환

06-1 클래스

- `__init__` 이란 무엇인가?

- ✓ 생성자

- ✓ 클래스가 인스턴스(객체)화 될 때 가장 먼저 실행되는 함수

06-1 클래스

- self란 무엇인가?

- ✓ self란 붐어빵 그 자신, 즉 인스턴스를 의미

- self를 왜 쓰는가?

- ✓ 어떠한 객체의 것인지 인지하기 위해
- ✓ Heap 메모리에 저장해 두기 위해
- ✓ 즉, 변수가 휘발되지 않도록 하기 위해

06-1 클래스

- Init의 역할과 setdata, 그리고 사칙연산 함수

06-1 클래스

■ 클래스 연습1

✓ 아래와 같이 인스턴스를 선언해 add, sub, mul, div를 실행하면 결과값을 리턴하는 사칙연산 클래스를 만들어보자.

✓ `class1 = Calculator()`

✓ `class1.setdata(10, 20)`

✓ `result = class1.add()`

✓ `print(result)`

06-1 클래스

■ 클래스 연습2

- ✓ Calculator라는 클래스, def __init__(self)함수를 통해 result값을 0으로 초기화 하고, result값에 누적해서 더하는 sum(self, startNum)함수 만들어라.
- ✓ sumA라는 Calculator의 인스턴스를 만들고, ~까지 더할 숫자 하나를 입력 받아 해당 객체의 result에 1~10까지 더하는 while문을 실행하라.
- ✓ 그리고 결과값을 출력하라.
- ✓ 단, sum함수는 리턴값이 없는 함수이다.

06-1 클래스

■ 클래스 연습3

- ✓ Ractangle 클래스를 구현하라
- ✓ 생성자 : width, height 변수 초기화
- ✓ area 메소드 : 가로 * 세로
- ✓ circum 메소드 : (가로 + 세로) * 2

[결과화면]

사각형의 넓이와 둘레를 계산하라.

가로 : 3

가로 : 4

=====

넓이 12

둘레 : 14

=====

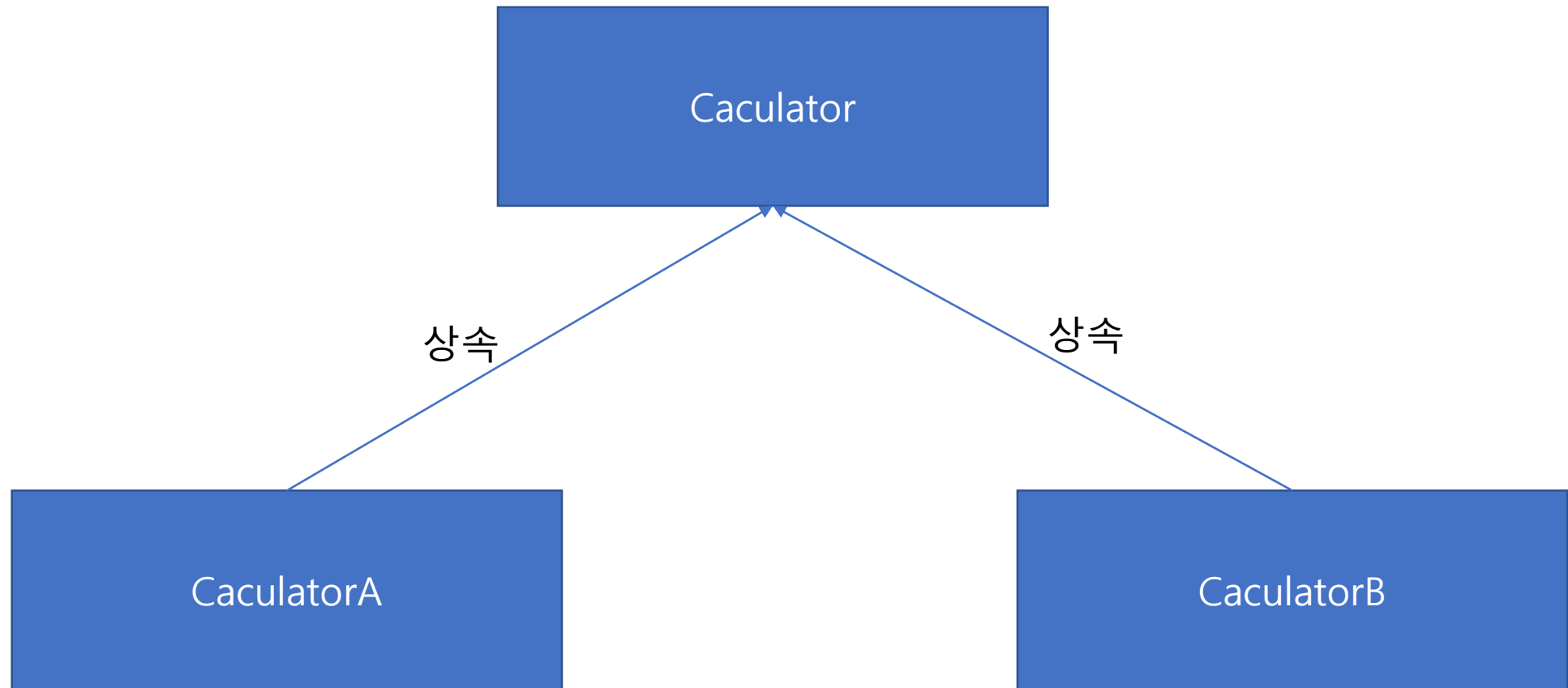
06-1 클래스

- 클래스의 상속



06-1 클래스

- 클래스의 상속



06-1 클래스

■ 클래스의 상속이란?

- ✓ 상속 : 물려받다 라는 의미.
- ✓ 어떠한 새로운 클래스 생성 시 기존 클래스의 기능을 물려 받는 것.
- ✓ 물려받는 클래스(부모)의 속성(메소드, 변수 등)을 모두 받는 것.
- ✓ 추가적으로 필요한 함수를 자식 클래스에 생성 할 수 있다.
- ✓ 단, 자식 클래스에서 추가한 것이므로 영향도는 자식 클래스에게만 있다.

06-1 클래스

- 클래스의 상속 방법
 - ✓ class Calculator :
 - ✓ class CalculatorA(Calculator) :

06-1 클래스

■ 메소드 오버라이딩(overriding)

- ✓ 부모 클래스를 상속 받은 후 부모 클래스의 메소드를 수정하려는 행위.
- ✓ 같은 함수명을 선언하여 덮어 씌우는 개념.
- ✓ 이 역시 영향도는 자식 클래스에서만 있다.

06-1 클래스

- 클래스 상속, 오버라이딩 실습
 - ✓ 현재 부모 클래스, 상속 클래스A가 있다.
 - ✓ 상속 클래스B를 만들어 div 함수를 수정하라
 - ✓ 분모가 0인 경우 return 0

06-1 클래스

■ super()의 역할

- ✓ 상속 과정에서 부모 함수의 내용을 살리며 생성자를 추가하고 싶을 때
- ✓ `super().__init__()`

06-2 모듈

■ 모듈이란?

- ✓ 지금까지 실습과정에서 만들었던 모든 py.
- ✓ 함수, 변수, 클래스 등을 정의해 놓고 가져다 쓸 수 있게 만들어 놓은 파일

06-2 모듈

■ 모듈 이용 기본 구조

- ✓ import 모듈 이름
- ✓ from 모듈 이름 import 모듈 함수

06-2 모듈

■ 모듈 사용 실습

[동일 depth에서의 사용]

- ✓ 함수를 사용하기
- ✓ 클래스를 사용하기

[다른 depth에서의 사용]

- ✓ 함수를 사용하기
- ✓ 클래스를 사용하기

06-2 모듈

■ `__name__`의 의미

- ✓ `if __name__ == '__main__':`
- ✓ `__name__` : 부르는 모듈의 이름
- ✓ `__main__` : 실행의 주체가 되는 프로그램의 이름

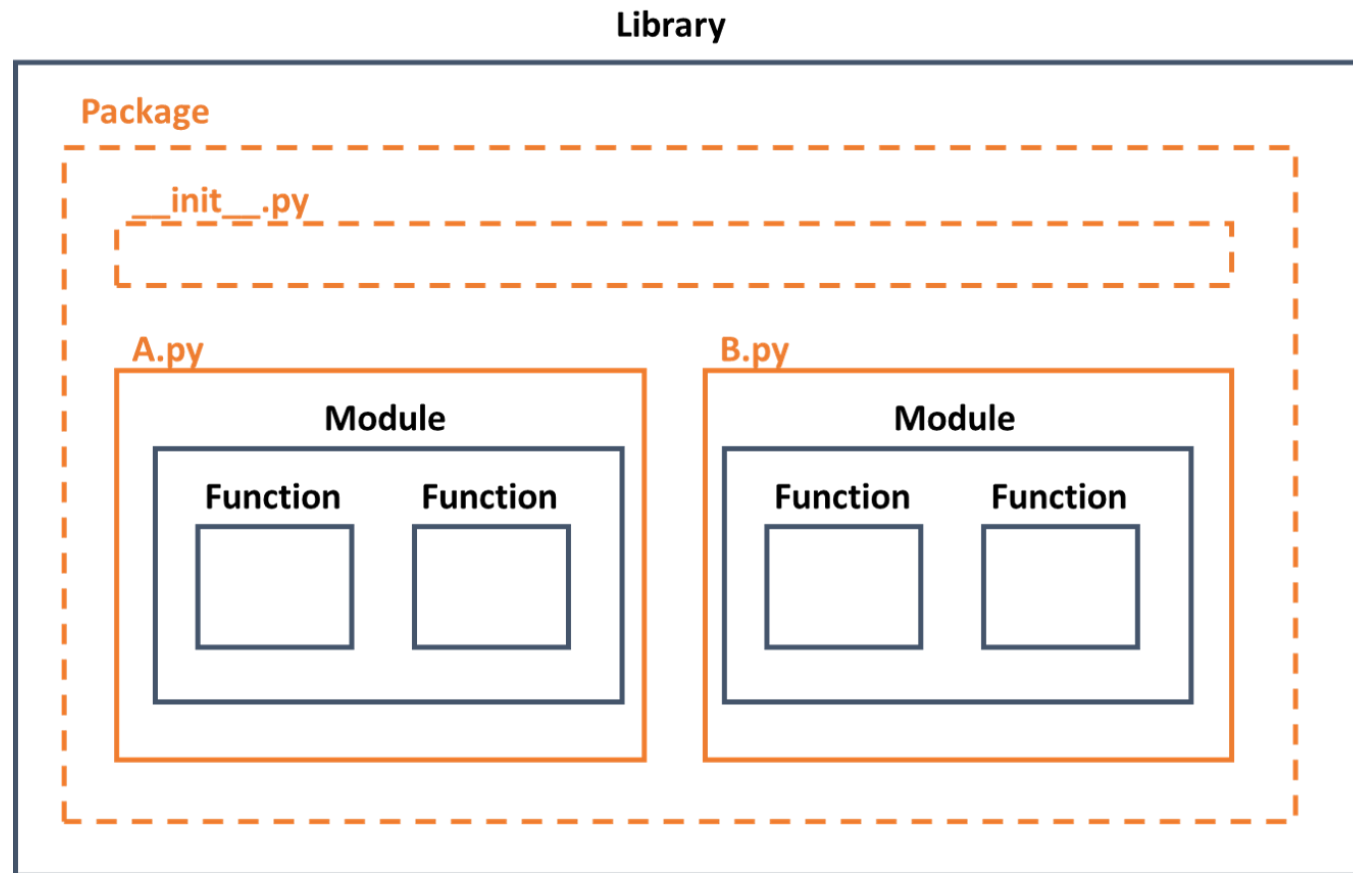
06-3 패키지

■ 패키지란?

- ✓ 모듈을 여러 개 모아 놓은 개념
- ✓ 라이브러리

06-3 패키지

■ 용어(포함관계)



06-3 패키지

■ 패키지 실습

- ✓ 1. bank 라는 디렉토리를 선언 한다.
- ✓ 2. 내부에 deposit, profile, withdraw 폴더를 생성하고 각 폴더 내에 같은 이름의 모듈을 생성한다.
- ✓ 3. 모든 모듈내에 print문으로 구성된 함수를 만들고 서로의 관계를 이해한다

06-4 예외처리

■ 예외처리의 목적

- ✓ 기본적으로 오류가 발생하면 프로그램이 종료 되도록 설계되어 있으나,
프로그램이 오류에 의해 강제종료 되지 않도록 별도 지정을 해놓는 행위
- ✓ 정수를 0으로 나눈다.
- ✓ 리스트의 범위에 벗어난 값을 읽어온다.

06-4 예외처리

■ 예외처리의 기본 구조

✓ try :

오류가 발생할 수 있는 구문

except :

오류 발생시 실행문

06-4 예외처리

■ 예외처리의 심화 구조

✓ try :

오류가 발생할 수 있는 구문

except Exception as e :

오류 발생

else :

오류 발생하지 않음

finally :

default 무조건 실행

06-4 예외처리

- 주로, 데이터베이스 CRUD, 타 시스템과의 통신 등 에서 사용.
- 예상치 못한 상황이 발생 가능한 프로그램에는 반드시 예외처리.

06-4 예외처리

■ 예외처리 강제 에러발생

- ✓ 오버라이딩 강제

 - >> 반드시 상속을 받은 후 오버라이딩 하여 사용하라

- ✓ Java의 인터페이스와 유사한 개념