#9장 요약 20221401 이채영

01. 클래스

객체의 속성과 행동을 정의하고 객체에 대한 설계도이다.

데이터 필드를 정의하기 위해 변수를 사용하고 행동을 정의하기 위해 함수를 사용한다.

클래스도 데이터 유형이다.

헤더 파일에서 클래스를 정의하고 다른 파일에서 클래스를 구현함으로써 클래스 정의와 구현을 분리할 수 있다.

02. 객체

객체는 클래스의 인스턴스이다. 이름을 통해 객체의 멤버에 접근하기 위해서는 점 연산자를 사용한다.

객체의 상태는 현재값의 데이터 필드 또는 속성이라고 표현하고 행동은 함수 세트로 정의된다.

03. 생성자

클래스와 같은 이름을 가져야 하고 반환 유형이 없다.

객체가 생성될 때 호출된다. 객체 초기화의 역할을 수행한다.

04. 함수

헤더 파일이 여러 번 포함되는 것을 방지하기 위한 포함 감시(#ifndef 지시자)를 사용할 수 있다.

함수가 클래스 정의 내부에서 구현되는 경우, 자동으로 인라인 함수가 된다.

공용 함수는 모든 클라이언트에서, 전용 함수(데이터)는 단지 클래스에서 접근할 수 있다.

get 함수: 게터나 접근자

-> returnType getPropertyName() 와 같은 서명 부분을 갖는다.

set 함수: 세터 또는 변경자

->void setPropertyName(dataType propertyValue)와 같은 서명 부분을 갖는다.