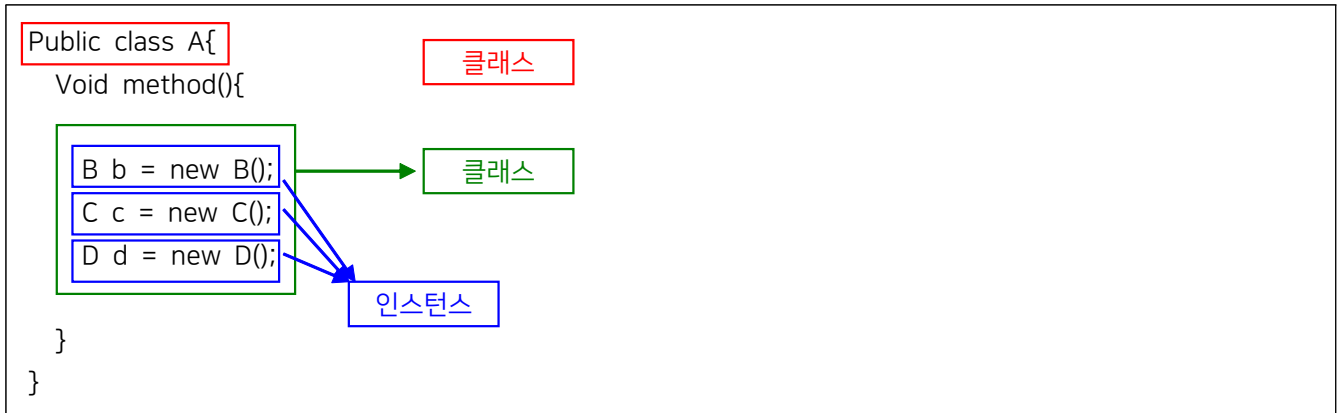


1. 클래스와 객체의 차이는 무엇인가?
2. 객체와 인스턴스의 차이는 무엇인가?



3. Call by value와 Call by reference의 차이

```

Void method1(int param){
    param = 3;
}
Void method2>Hello param){
    param.field = 3;
}
int number = 1;
Hello hello = new Hello();
hello.field = 1;
method1(number);
method2(hello);
System.out.println(number);
System.out.println(hello.field);
method1(hello.field);
System.out.println(hello.field);
  
```

4. Primitive Type과 Reference Type의 차이

- Primitive type : 기본 타입 - int, short, long, char, ... (리터럴)
- Reference type : 배열, 객체

5. 오버로딩과 오버라이딩?

```

public class Parent{
    int a;

    void method1(int a){
        this.a = a;
    }
}
  
```

```

void run(){
    Parent parent = new Parent();
    parent.method1(1);
    System.out.println(parent.toString());

    Child child = new Child();
    child.method1(2);
    child.method1("3");
    System.out.println(child.toString());

    Parent parentToChild = new Child();
    parentToChild.method1(4);
    parentToChild.method1("5");
    System.out.println(parentToChild.toString());

    Child childToParent = new Parent();
    childToParent.method1(6);
    childToParent.method1("7");
    System.out.println(childToParent.toString());
}

@Override
public String toString(){
    return "Parent-a: " + a;
}

public static void main(String[] args){
    Parent instance = new Parent();
    instance.run();
}

class Child extends Parent{
    int b;
    string c;

    @Override
    void method1(int b){
        this.b = b * 10;
    }

    void method1(String c){
        this.c = new String(c);
    }

    @Override
    public String toString(){

```

```

        return "Child-[b, c]: [" + b + ", " + c + "];
    }
}

```

6. 추상 클래스와 인터페이스의 차이

추상 클래스	<ul style="list-style-type: none"> - 한 개 이상의 추상 메소드를 갖는 클래스 -> 일반 메소드 가능 * 추상 메소드: 내용이 없는 메소드 <pre>public abstract void abstractMethod1();</pre>
인터페이스	<ul style="list-style-type: none"> - 자식 클래스 또는 익명 클래스에서 추상 메소드를 오버라이딩 해야 사용 가능하다. - 추상 메소드와 상수만 사용 가능 -> 자바8 부터는 디폴트, 정적 메소드도 사용 가능.

- 추상 클래스와 인터페이스의 큰 차이점은 구현체에서 다중 상속이 가능한가 아닌가이다.
- 인터페이스에서 디폴트 메소드, 정적 메소드가 사용 가능해졌는데 추상 클래스와의 차이점은 무엇인가?

7. StringBuilder와 StringBuffer의 차이

StringBuilder	- 동기화 지원 X
StringBuffer	- 동기화 지원 O

8. 오토박싱 & 오토 언박싱의 차이

[기본 타입]	박싱(Boxing) →	[Wrapper Class]
byte	기본 타입 - constant pool 래퍼 클래스 - 객체 ==, equals 제네릭	Byte
short		Short
int		Integer
long		Long
float		Float
double		Double
char		Character
boolean		Boolean
void		Void
	← 언박싱 (UnBoxing)	

9. String a = "apple", String b = new String("apple") 차이

- String을 리터럴 값으로 할당하는 경우 Heap 메모리 안의 String Constant Pool에 저장된다.

