



하나됨팀 1주차

팀원 : 문재욱, 반수희, 이수지

[김영한의 실전자바] 편

Aa 이름	:≡ 태그
<u>클래스와 데이터, 기본형과 참조형</u>	월
<u>객체 지향 프로그래밍</u>	화
<u>생성자, 패키지</u>	수
<u>접근 제어자, 자바 메모리 구조와 static</u>	목
<u>final, 상속</u>	금
<u>다형성1, 다형성 2</u>	토
<u>다형성과 설계</u>	일
<u>제목 없음</u>	

<https://nackwon.tistory.com/100> - 간단한 은행 프로그램 코드

<https://youtu.be/Ytb0GS2KZ3c?si=W3aruahb8bVBOvI4> — 관련 유튜브 영상

김영한의 실전 자바 <기본편>

▼ 강의목차

커리큘럼 개요

- 총 강의 수: 98개
- 총 수업 시간: 16시간 51분
- 제공 콘텐츠: 영상 강의, 수업 노트, 첨부 파일 (미리보기 가능)

섹션 0: 강의 소개와 자료

- 강의 수: 3강
- 수업 시간: 4분
 - 강의 소개 (미리보기) - 04:46
 - 수업 자료
 - 강의 소스 코드

섹션 1: 클래스와 데이터

- 강의 수: 9강
- 수업 시간: 1시간 35분
 - 프로젝트 환경 구성 (미리보기) - 09:16
 - 클래스가 필요한 이유 (미리보기) - 12:54
 - 클래스 도입 (미리보기) - 21:27
 - 객체 사용 (미리보기) - 06:42
 - 클래스, 객체, 인스턴스 정리 (미리보기) - 05:43
 - 배열 도입 - 시작 - 17:15
 - 배열 도입 - 리팩토링 - 04:55
 - 문제와 풀이 - 09:46
 - 정리 - 07:30

섹션 2: 기본형과 참조형

- 강의 수: 9강
- 수업 시간: 1시간 46분
 - 기본형 vs 참조형1 - 시작 - 07:53
 - 기본형 vs 참조형2 - 변수 대입 - 14:56
 - 기본형 vs 참조형3 - 메서드 호출 - 16:31
 - 참조형과 메서드 호출 - 활용 - 20:08
 - 변수와 초기화 - 04:41

- null - 09:51
- NullPointerException - 09:13
- 문제와 풀이 - 16:09
- 정리 - 06:51

섹션 3: 객체 지향 프로그래밍

- 강의 수: 7강
- 수업 시간: 1시간
 - 절차 지향 프로그래밍1 - 시작 - 07:19
 - 절차 지향 프로그래밍2 - 데이터 묶음 - 04:01
 - 절차 지향 프로그래밍3 - 메서드 추출 - 10:29
 - 클래스와 메서드 - 09:47
 - 객체 지향 프로그래밍 - 14:12
 - 문제와 풀이 - 09:45
 - 정리 - 05:11

섹션 4: 생성자

- 강의 수: 7강
- 수업 시간: 53분
 - 생성자 - 필요한 이유 - 05:14
 - this - 14:52
 - 생성자 - 도입 - 12:22
 - 기본 생성자 - 05:46
 - 생성자 - 오버로딩과 this() - 06:32
 - 문제와 풀이 - 04:55
 - 정리 - 03:57

섹션 5: 패키지

- 강의 수: 5강
- 수업 시간: 33분

- 패키지 - 시작 - 08:38
- 패키지 - import - 06:25
- 패키지 규칙 - 07:47
- 패키지 활용 - 05:30
- 정리 - 05:37

섹션 6: 접근 제어자

- 강의 수: 8강
- 수업 시간: 1시간 26분
 - 접근 제어자 이해1 - 09:45
 - 접근 제어자 이해2 - 05:25
 - 접근 제어자 종류 - 06:22
 - 접근 제어자 사용 - 필드, 메서드 - 09:53
 - 접근 제어자 사용 - 클래스 레벨 - 10:53
 - 캡슐화 - 20:54
 - 문제와 풀이 - 20:47
 - 정리 - 02:45

섹션 7: 자바 메모리 구조와 static

- 강의 수: 12강
- 수업 시간: 2시간 5분
 - 자바 메모리 구조 - 11:58
 - 스택과 큐 자료 구조 - 06:45
 - 스택 영역 - 06:27
 - 스택 영역과 힙 영역 - 09:14
 - static 변수1 - 10:08
 - static 변수2 - 09:37
 - static 변수3 - 12:02
 - static 메서드1 - 09:55

- static 메서드2 - 18:01
- static 메서드3 - 09:22
- 문제와 풀이 - 14:34
- 정리 - 07:20

섹션 8: final

- 강의 수: 4강
- 수업 시간: 37분
 - final 변수와 상수1 - 14:28
 - final 변수와 상수2 - 11:07
 - final 변수와 참조 - 05:05
 - 정리 - 07:07

섹션 9: 상속

- 강의 수: 10강
- 수업 시간: 1시간 39분
 - 상속 - 시작 - 03:57
 - 상속 관계 - 10:41
 - 상속과 메모리 구조 - 10:51
 - 상속과 기능 추가 - 05:50
 - 상속과 메서드 오버라이딩 - 18:07
 - 상속과 접근 제어 - 11:25
 - super - 부모 참조 - 06:14
 - super - 생성자 - 15:08
 - 문제와 풀이 - 09:23
 - 정리 - 07:33

섹션 10: 다형성1

- 강의 수: 7강
- 수업 시간: 1시간 26분

- 다형성 시작 - 20:45
- 다형성과 캐스팅 - 09:24
- 캐스팅의 종류 - 09:25
- 다운캐스팅과 주의점 - 13:41
- instanceof - 13:49
- 다형성과 메서드 오버라이딩 - 12:01
- 정리 - 07:26

섹션 11: 다형성2

- 강의 수: 9강
- 수업 시간: 1시간 55분
 - 다형성 활용1 - 08:44
 - 다형성 활용2 - 10:09
 - 다형성 활용3 - 13:40
 - 추상 클래스1 - 17:45
 - 추상 클래스2 - 09:54
 - 인터페이스 - 24:21
 - 인터페이스 - 다중 구현 - 11:16
 - 클래스와 인터페이스 활용 - 09:30
 - 정리 - 10:02

섹션 12: 다형성과 설계

- 강의 수: 7강
- 수업 시간: 1시간 26분
 - 좋은 객체 지향 프로그래밍이란? - 20:27
 - 다형성 - 역할과 구현 예제1 - 05:12
 - 다형성 - 역할과 구현 예제2 - 06:18
 - 다형성 - 역할과 구현 예제3 - 11:07
 - OCP(Open-Closed Principle) 원칙 - 08:40

- 문제와 풀이 - 28:39
- 정리 - 06:32

섹션 13: 다음으로

- 강의 수: 1강
- 수업 시간: 19분
 - 다음으로 - 19:02

1주차 프로젝트

이름 " 간단한 KB 은행 프로그램 "

조건

- "1. 예금" 선택 시 금액 입력 후 예금액 합산 후 출력"
2. 출금" 선택 시 금액 입력 후 남은 금액 출력"
3. 잔고" 선택 시 현재 가지고 있는 금액 출력"
4. 종료" 선택 시 종료이외에 다른 숫자 입력 시 "다시 입력해주세요" 출력

사용 클래스

Account.java : 예금 출금과 같은 기능을 정의

AccountApp.java : consol창에 표시할 정보 및 입/출력

STEP #1Account.java

필요한 메소드

우리가 돈을 출금하거나 입금할 때 기본적으로 필요한 것

계좌번호 : account() - 기본적으로 필요함

예금 : deposit() - 입금을 위한 기능

출금 : withdraw() - 출금을 위한 기능

잔고 : showBalance() - 잔고 확인을 위한 기능

