MIT 코스웨어
C8 | 객체 지향형 프로그래밍 (OOP)

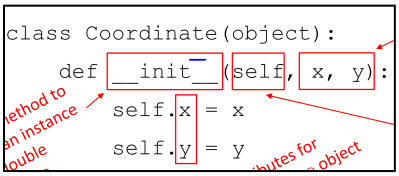
 # 오브젝트

파이썬의 모든 부분은 오브젝트로 구성되어 있다.
오브젝트는 타입, 표현 방식, 상호작용 방식으로 구성
▶ 리스트의 경우에는 data와 pointer로 구성

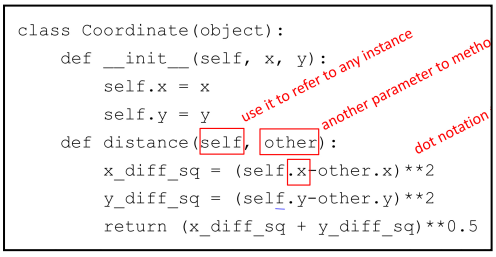
 # OOP에 대해서

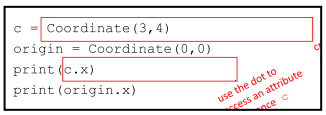
파이썬 상에 있는 모든 존재는 전부 객체이다.
데이터를 패키지화시켜 decomp, abstr를 구현!
분할 정복이 용이하며 코드 재사용도 용이한 구조이다.

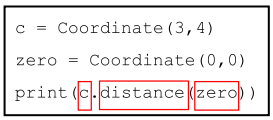
 # 클래스를 만드는 과정

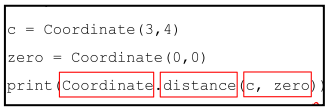


▶ 여기서 class는 class의 생성을 선언
▶ Coordinate는 클래스의 이름,
▶ (object) 는 상속하고자 하는 다른 class
(object는 가장 기본적인 class)









인스턴스 간의 상호작용을 관리하는 기능은
__add__, __sub__ 등의 오버라이드로 구현한다.

1) __add__(self, other): self + other
2) __sub__(self, other): self - other
3) __eq__(self, other): self == other
4) __lt__(self, other): self < other
5) __len__(self): len(self)
6) __str__(self): print(self)