



객체 지향 **JAVA**

프로젝트

기획서

정보융합학부 2021204013
문다예



Agenda

I 기획 의도

II 사용 개념 요소 설명

III 알고리즘의 흐름

IV 기능 설명

- 간단한 키오스크 프로그램을 만들어서 일상생활에서 흔히 사용되는 키오스크가 어떤 알고리즘을 통해 작동되는지 알아보고자 하였습니다.
- 단순 콘솔창에서 입출력을 확인하는 것이 아닌 실제 인터페이스에서 사용자가 상호작용 할 수 있는 프로그램을 기획하였습니다.
- 코드 작성뿐 아니라 디자인 요소를 추가하여 미적 감각을 극대화하고자 하였습니다.

II 사용 개념 요소 설명

■ 반복문

- 반복적으로 코드를 실행하면서 수행해야 할 작업을 처리해 주는 코드 문법으로 while, for, do-while문이 있다.

■ GUI

- 이미지, 그래픽을 통해 메뉴를 입력하는 화면을 구성하여 사용자가 입력을 받기 편하도록 화면을 구성하도록 만들 수 있는 인터페이스이다.

■ 클래스 – String, StringBuffer 등

- 자바 패키지에 포함된 클래스로, 다양한 생성자를 통해 String 객체를 만들 수 있다.

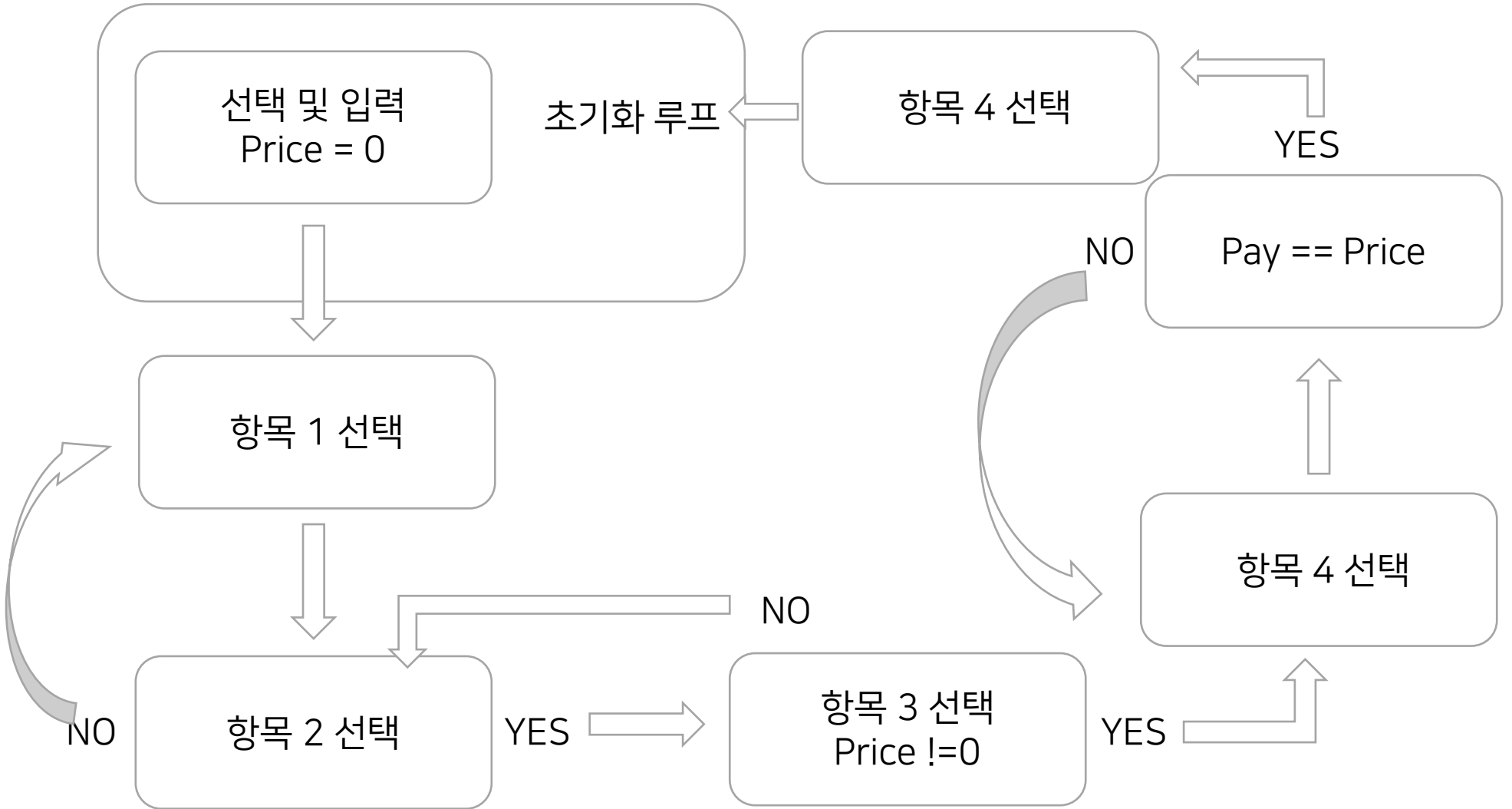
■ 상속

- 부모 클래스에서 만들어진 필드와 메소드가 자식 클래스에게 물려 주는 것이다.

■ 컬렉션

- 컬렉션은 배열이 가진 고정 크기의 단점을 극복하기 위해 객체들을 쉽게 삽입하고 삭제, 검색할 수 있는 기능이다. 컬렉션의 요소는 객체들만 가능하다.

III 알고리즘의 흐름



IV 기능 설명

