Git

브랜치 병합(merge)

git merge 브랜치이름

현재 checkout된 브랜치에 (브랜치이름)을 병합

Java

클래스와 객체

객체는 클래스에서 정의된 내용대로 메모리에 생성된 것을 의미함

객체나 인스턴스는 같은 말

인스턴스화( instaniate)

class로부터 instance를 생성하는 것

클래스의 구성요소

속성(멤버변수)

기능(멤버 메서드)

인스턴스 생성

클래스명 참조변수명 = new 클래스명();

this : 객체 자신의 주소

super : 조상객체의 주소

접근지정자

변수나 메서드에 접근제한자를 지정하면 접근을 제한할 수 있음

public: 외부 클래스 어디에서나 접근 가능

protected: 같은 패키지 내부+상속 관계 클래스에서만 접근 가능

private: 같은 클래스 내부에서만 접근 가능

디폴트(아무것도x) : 같은 패키지 내부에서만

함수와 메서드

함수(function)

하나의 기능을 수행하는 일련의 코드

구현된(정의된) 함수는 호출하여 사용하고 기능이 끝나면 제어가 반환됨

여러 곳에서 동일한 방식으로 호출 가능

함수 호출과(call stack)과 스택 메모리

스택 : 함수가 호출도리 때 지역변수들이 사용하는 메모리

함수 사용이 끝나면 자동 반환됨

메서드(method)

객체의 기능을 구현하기 위해서 클래스 내부에 구현되는 함수

멤버 함수(member function) 이라고도 함

메서드를 구현함으로써 객체의 기능이 구현됨

메서드의 이름은 사용하는 객체에 맞게 짓는 것이 좋음

인스턴스 생성과 힙 메모리

인스턴스

클래스는 객체의 속성을 정의하고 기능을 구현하여 만들어 놓은 상태

실제 클래스 기반으로 생성된 객체(인스턴스)는 각각 다른 멤버변수 값을 가지게 됨

힙 메모리

생성된 인스턴스는 동적 메모리(heap memory)에 할당됨, 참조변수는 stack에

JVM 메모리 모델

메서드 영역 스택 영역 힙 영역

프로그램실행코드 power()지역변수 객체1

static 영역 매개변수 객체2

상수 pool 객체3

main() 지역변수

매개변수