

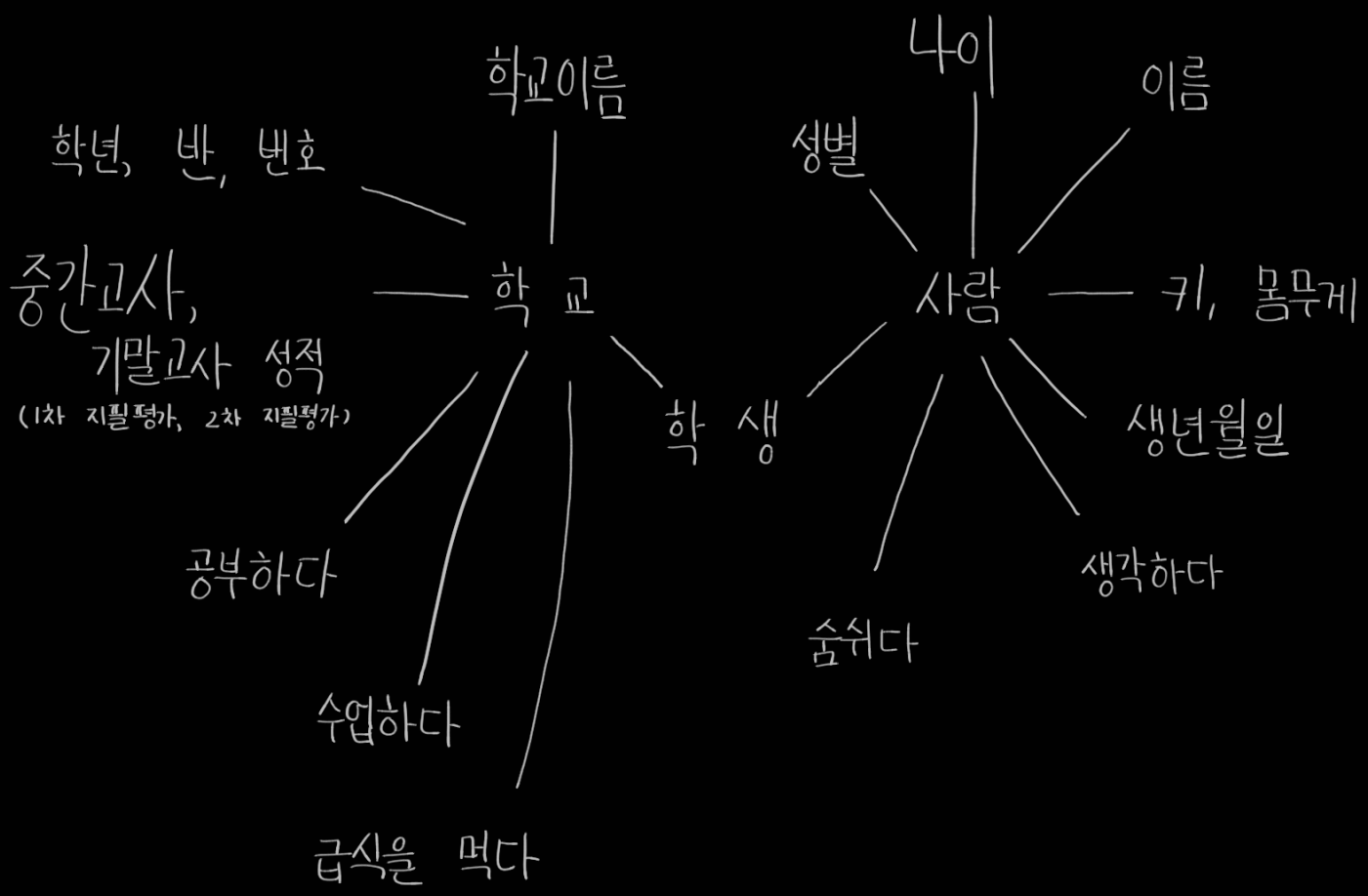
• 객체 지향 프로그래밍

우리가 실생활에서 쓰는 모든 것

프로그램 구현에 필요한 객체를 파악하고 각각의 객체들의 역할이 무엇인지를 정의하여 객체들 간의 상호작용을 통해 프로그램을 만든 것.

말이 너무 어렵죠? 학생을 예로 들어 설명해볼게요!  
학생도 객체라고 할 수 있어요!

학생이라면 가질 수 있는 특징에 대해 알아보까요?



위에 있는 마인드맵에서 볼 수 있듯 학생은 사람이기 때문에 기본적으로 나이, 이름, 성별, 키, 몸무게 등 사람이라면 가질 수 있는 기본적인 특징이 있다는 걸 알 수 있습니다. 또한 학생은 보통 학교를 다니며 공부를 하는 사람을 말하기 때문에 학교와 관련된 특징 또한 가지고 있다는 것을 알 수 있습니다.

학생에 속하는 저 또한 이름(박찬미), 나이(22년 기준 18살), 성별(여), 생년월일(050205), 키, 몸무게(비밀ㄸ) 등 사람의 가지고 있는 특징을 통해 저만의 정보가 있다는 것을 알 수 있고, 학교와 관련된 정보 (다니고 있는)학교이름(상일미디어고등학교), 학년, 반, 번호(2학년 3반 4번), 중간고사, 기말고사 성적 등이 있을 수 있겠죠?

그리고 학생은 사람이라는 것을 통해, 학생은 학교를 다니고 있다는 사실을 통해 학생은 생각할 수 있고, 숨쉴 수 있고, 등교할 수 있고, 수업 들을 수 있고, 음식을 먹을 수 있다라는 동작을 할 수있다라는 사실도 알 수 있습니다.

이렇듯 객체라는 것은 저마다 특징을 가지고 있고 동작을 할 수 있다라는 것을 알 수 있습니다.

다시 학생으로 예시를 들면 학생 또한 하나의 객체이고 학생에 속해있는 '박찬미' 또한 하나의 객체라고 말할 수 있습니다.

자바에서는 학생을 클래스로, 박찬미는 인스턴스라고 설명할 수 있는데요.  
코드와 함께 볼까요?