

클래스 코드 작성

- 프로퍼티 : 객체가 가질 수 있는 **특징, 상태 등의 값**
- 메서드 : 객체가 **수행할 수 있는 동작 또는 기능**

프로퍼티와 메서드를 기록할때 화살표가 표시된 곳에 코드 작성

```
#import <Foundation/Foundation.h>

@interface Monster : NSObject

//인간의 클래스 중 이름(폴네임)
@property id name;
//인간의 클래스 중 국적(모든나라)
@property id nationality;
//인간의 클래스 중 인종(흑인,백인,황인...)
@property id skincolor;
//인간의 클래스 중 사용중인 언어(국적어)
@property id language;

//잔다~
- (id)sleep;
//먹는다~
- (id)eat;
//보다~
- (id)look;
//읽다~
- (id)read;

@end
```

프로퍼티, 메서드 작성

<pre>#import <Foundation/Foundation.h> @interface youandi : NSObject //인간의 클래스 중 이름(폴네임) @property id name; //인간의 클래스 중 국적(모든나라) @property id nationality; //인간의 클래스 중 인종(흑인,백인,황인...) @property id skincolor; //인간의 클래스 중 사용중인 언어(국적어) @property id language; //잔다~ - (id)sleep; //먹는다~ - (id)eat; //보다~ - (id)look; //읽다~ - (id)read; @end</pre>	<pre>#import <Foundation/Foundation.h> @interface Monster : NSObject //인간캐릭터 선택 @property id human; //악마캐릭터 선택 @property id devil; //천사캐릭터 선택 @property id angel; //요괴캐릭터 선택 @property id specter; //공격형,사냥,팀대전에 메타 - (id)attack; //방어형,보스전,레이드 메타 - (id)defense; //지원형,팀대전,레이드 메타 - (id)support; //복합형,팀대전,영웅대전 메타 - (id)multiple; @end</pre>
--	--

```
#import <Foundation/Foundation.h>

@interface Macbook : NSObject

//맥북의 모델명
@property id model;
//맥북의 모니터 사이즈
@property id size;
//맥북의 년식
@property id year;
//맥북의 생산지
@property id producingarea;

//음악실행
- (id)music;
//영화실행
- (id)movie;
//메세지
- (id)massage;

@end
```

- 각 클래스 별로 가지는 프로퍼티와 메서드가 틀리다.

객체지향 프로그래밍

- 특징 : 추상화, 은닉화, 캡슐화, 상속, 다형성

주석 작성

- 주석이란 컴파일시에는 무시되지만 프로그래머에게는 해설 및 이해를 위한 유용한 문장입니다.
- 주석은 향후 참조를 위해 일반적으로 코드에 설명을 덧붙여 사용됩니다.
- 주석은 컴파일러가 빈 공백으로 취급하며, 특정 코드 줄을 비활성 상태로 테스트를 진행할 수 있습니다.

예제

// 한줄주석을 남길수 있습니다.

/* 이 영역 안의 내용은
모두 주석입니다. */