

클래스, 생성자, 인스턴스, 생성자

클래스란?



클래스는 프로그램이 실행되었을 때 생성되는 객체가 어떤 멤버 변수와 메서드를 갖는지 정의해둔 것을 말합니다.

*개념

- 객체를 만들어 내기 위한 설계도 혹은 틀
- 연관되어 있는 변수와 메서드의 집합

객체(object)란?



객체는 멤버 변수(데이터)와 멤버 메서드(자신의 데이터(상태)를 변경하는 함수)로 구성이 됩니다.

*개념

- 소프트웨어 세계에 구현할 대상
- 클래스에 선언된 모양 그대로 생성된 실체
- 클래스의 인스턴스 라고도 부른다.

인스턴스란?



인스턴스(instance)는 클래스 정의로부터 생성된 것을 인스턴스라고 합니다.

*개념

- 설계도(클래스)를 바탕으로 소프트웨어 세계에 구현된 구체적인 실체.
- 즉, 객체를 소프트웨어에 실체화 하면 그것을 '인스턴스'라고 부른다.

- 실체화된 인스턴스는 메모리에 할당된다.
- 인스턴스는 객체에 포함된다고 볼 수 있다.

생성자란?



일반적으로 함수는 사용자가 `함수이름()` 과 같은 형태로 호출해야 코드가 수행됩니다. 이와 달리 클래스 내에서 특별한 이름(`__init__`)을 갖기만 하면 객체가 생성될 때 자동으로 호출되는 함수가 있는 이를 생성자라고 합니다.