

Chapter. 05
클래스와 객체

객체지향 프로그래밍과 클래스

FAST CAMPUS
ONLINE
자바 기초

강사. 박은종

Chapter. 05

객체지향 프로그래밍과 클래스

I 객체란 무엇인가요?

객체(Object)

- 의사나 행위가 미치는 대상 (사전적 의미)
 - 구체적, 추상적 데이터의 단위
- 예) 사람, 자동차, 주문, 생산, 관리

I 객체 지향 프로그래밍이란?

객체 지향 프로그래밍(Object Oriented Programming : OOP)

- 객체를 기반으로 하는 프로그래밍
- 객체를 정의 하고, 객체의 기능을 구현하며,
객체간의 협력(cooperation)을 구현

cf. 절차 지향 프로그래밍 (Procedural Programming)

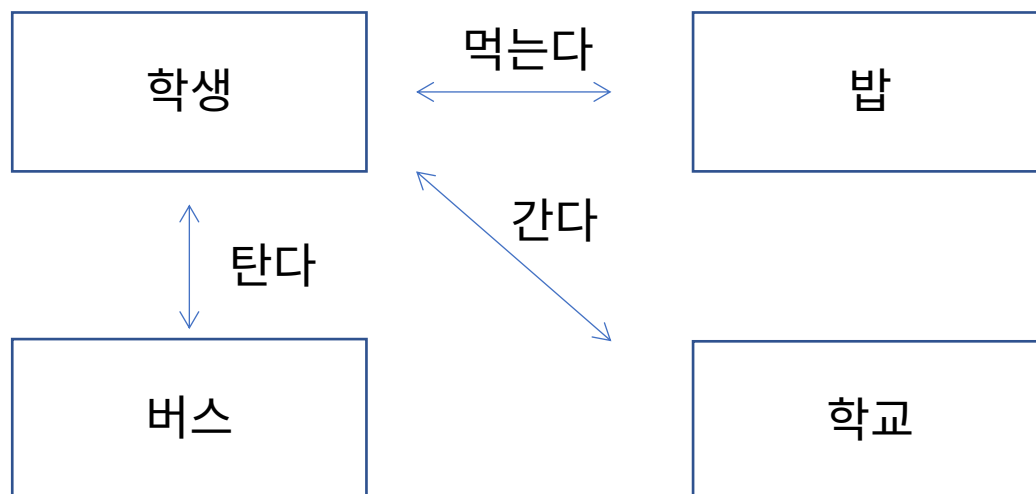
- 시간이나 사건의 흐름에 따른 구현
- C 언어

I 학교 가는 과정을 구현한 절차 지향 프로그래밍

절차 지향 프로그래밍

일어난다 -> 씻는다 -> 밥을 먹는다 -> 버스를 탄다-> 요금을 지불한다 -> 학교에 도착

객체 지향 프로그래밍



I 클래스 (class)

객체를 코드를 구현한 것
객체 지향 프로그래밍의 가장 기본 요소
객체의 청사진 (blueprint)

I 멤버변수, 메서드

멤버 변수

- 객체가 가지는 속성을 변수로 표현
- 클래스의 멤버변수
- member variable, property, attribute

메서드

- 객체의 기능을 구현
- method, member function

I 클래스 정의하기

학생이 있습니다.
학생은 학번, 이름, 주소 값을 가집니다.
학생의 정보를 보여줍니다.
학생에 대한 클래스를 구현해보세요

I 클래스 사용하기

클래스 생성하기

new 키워드를 사용하여 생성자로 생성

```
Student studentLee = new Student();
```

클래스의 속성, 메서드 참조하기

생성에 사용한 변수(참조변수)로 클래스의 속성, 메서드 참조

```
studentLee.studentName = "Lee";
```

```
studentLee.showStudentInfo();
```

I public 클래스

자바 파일 하나에 여러 개의 클래스가 존재 할 수 도 있음
단, public 클래스는 하나이고, public 클래스와 자바 파일 이름은 동일해야 함