

Chapter. 10

자바 기본 클래스

| Object 클래스

FAST CAMPUS
ONLINE
자바 기초

강사. 박은종

Chapter. 10

01 Object 클래스

I Object 클래스

모든 클래스의 최상위 클래스
java.lang.Object 클래스

모든 클래스는 Object 클래스에서 상속 받음

모든 클래스는 Object 클래스의 메서드를 사용할 수 있음

모든 클래스는 Object 클래스의 일부 메서드를 재정의 하여 사용할 수 있음

I toString() 메서드

toString() 메서드의 원형

```
getClass( ).getName( ) + '@' + Integer.toHexString(hashCode( ))
```

객체의 정보를 String으로 바꾸어 사용할 때 유용함
자바 클래스중에는 이미 정의된 클래스가 많음
예 : String, Integer, Calendar 등

많은 클래스에서 재정의하여 사용

l equals() 메서드

두 객체의 동일함을 논리적으로 재정의 할 수 있음

물리적 동일함 : 같은 주소를 가지는 객체

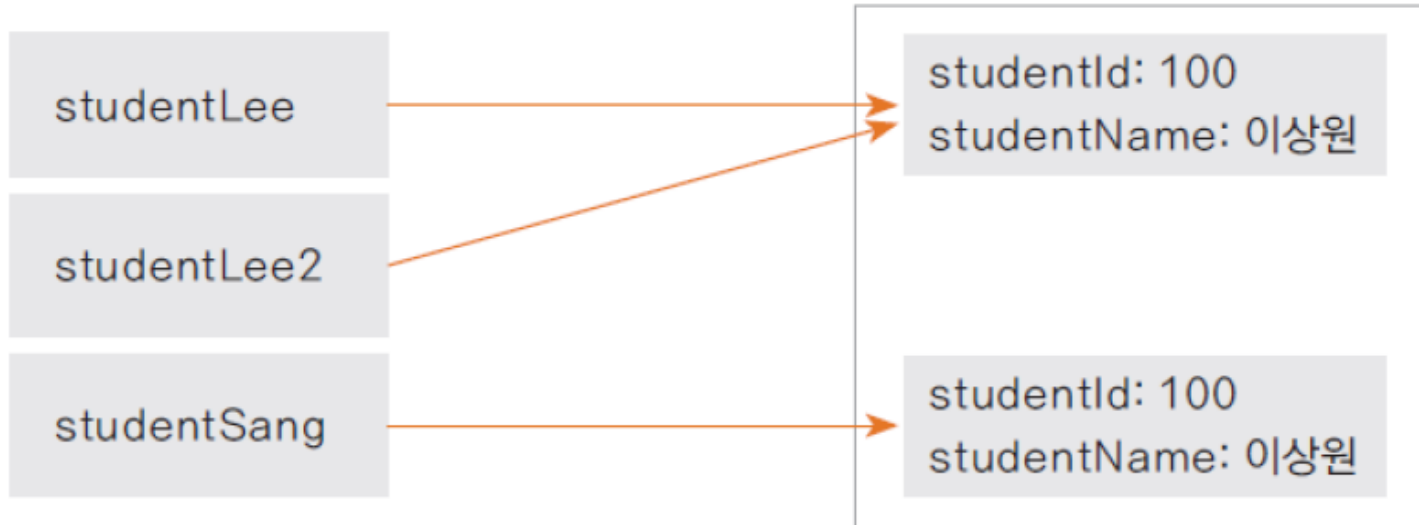
논리적 동일함 : 같은 학번의 학생, 같은 주문 번호의 주문

물리적으로 다른 메모리에 위치한 객체라도 논리적으로 동일함을 구현하기 위해 사용하는 메서드

Equals() 메서드

```
Student studentLee = new Student(100, "이상원");  
Student studentLee2 = studentLee;  
Student studentSang = new Student(100, "이상원");
```

힙 메모리



물리적으로 다른 위치에 있지만, 논리적으로는 같은 학생임을 구현해야

함

hashCode() 메서드

hashCode() 메서드의 반환 값 : 인스턴스가 저장된 가상머신의 주소를 10진수로 반환

두 개의 서로 다른 메모리에 위치한 인스턴스가 동일하다는 것은?

논리적으로 동일 : equals() 의 반환값이 true

동일할 hashCode 값을 가짐 : hashCode() 의 반환 값이 동일

I clone() 메서드

객체의 복사본을 만듦

기본 틀(prototype)으로 부터 같은 속성 값을 가진 객체의 복사본을 생성할 수 있음

객체지향 프로그래밍의 정보은닉에 위배되는 가능성이 있으므로 복제할 객체는 cloneable 인터페이스를 명시해야 함

I 코딩해 보세요

날짜를 구현한 클래스 MyDate 가 있습니다.
날짜가 같으면 equals() 메서드의 결과가 true 가 되도록 구현해 보세요
hashCode() 메서드도 구현해 보세요