**로고학습일지**

**kt ds University 자바 기반의 데이터 사이언티스트 양성과정**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 학습일시 | 2018. 07. 23 (월) | 장소 | kt ds University B관 201호 | **시 간** | 09:00~18:00 |
| 학습범위 | Java Programming | | | | |
| 작 성 자 | 권석현 | | | **강 사** | 장민창 강사 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습안건 | 메소드, 클래스 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습내용 | 내용 |
| 클래스 ex) 건물 설계도 상태와 행동으로 이루어짐.  객체(실존) ex) 내 학원 건물) 상태와 행동으로 이루어짐.  하나의 클래스로 동일한 객체를 얼마든지 만들 수 있다.  클래스에서 행동을 하면 반드시 상태의 변화(side Effect)를 가져온다.  행동은 스스로 이루어질 수 없다.  행동 없이 상태만 가질수도 있다.ex) 책, 물 등등..  행동 없이 상태만 가져도 객체라 부른다  객체지향(객체를 만들고 서로가 통신하는)  객체와 객체는 서로 통신한다.  첫 과제를 많이 해보고 생각해본다. (상태도)  클래스는 어떤 목적을 달성하기 위해 필요한 기능(행동)들과 변수(상태)들을 하나로 묶어  분리시켜놓은 모듈입니다.  Calculator calculator = new Calculator();  calculator.합계\_구하기( ); //Calculator에 있는 합계\_구하기  클래스로 기능을 정의했다면 사용하기 위해 클래스를 반드시 객체화 시켜 객체로 만들어야 함.  .을 사용하면 객체, 못하면 변수  변수는 멤버변수, 지역변수로 나뉨.  클래스 아래 있는건 멤버변수 ( 값을 주지 않는다, 초기화시키지 않음)  ex)  public class Calculator{  int numberOne  int numberTwo  void printAdditionResult() {  }  }  //기능은 항상 뒤에 소괄호 그 뒤에 중괄호가 온다. --> 메소드  소괄호만 있으면 메소드 콜 이라고 함. ex) System.out,print() --> 메소드 콜  Calculator calc = new Calculator();  new Calculator(); --> 객체를 생성하고 메모리에 저장한 값중 제일 첫번째 값을 가지고온다.  System.out.println( calc ); // Calculator@6325a3ee 이라고 출력. Calculator이라는 타입과 메모리주소 출력  calculator라는 이름의 객체에 Calculator의 객체가 만들어진 메모리 주소를 저장(할당)  //반드시 기억하기  primitive타입은 값을 가지고  Reference타입은 메모리를 가진다.  wrraper클래스는 메모리를 가지지 않고 값을 가진다.  void타입은 어디에도 할당될 수없다.  멤버변수는 초기화하지 않는다. (객체마다 초기값이 다르기 때문)  return 이후에는 어떠한 코드도적을수 없다.  return의 의미 2가지  1. 값을 반환시키는 역할  2. 종료의 역할  클래스를 만들 때 우선 멤버변수, 메소드를 void로 만들고 시작  클래스는 변수와 기능에만 집중. 흐름은 신경쓰지 않음.\  메소드 생성 시 인자값을 줄 수 있다. --> arguments  ex) void printAdditionResult ( int one, int two );  호출 할 때 주는 인자값은 --> parameter 라고 한다.  ex) calc.printAdditionResult (40, 80 ); |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 |  |