**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 | 신규\_객체지향 자바프로그래밍 실무 120-127 | | | | |
| 작 성 자 | 신예리 | | | **강 사** | 장민창 강사 |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습안건 | 클래스 & 객체  메소드 -> return, Arguments & Parameter |

|  |  |
| --- | --- |
| 학습내용 | 내용 |
| 클래스 : 상태와 행동 (행동->상태변화 : Side Effect) 🡺 코드의 재사용  >객체 Everything is Object  >설계도 : class / 건물 : 객체 => 하나의 클래스로 여러 개의 동일한 객체를 만들어 낼 수 있다.  >객체지향 = 실제 세계 (회사, 기관, 단체, 병원…)  >new : 클래스를 객체로 만들 때 사용 (객체화 = 인스턴스화)  >변수와 객체의 차이? .을 쓸 수 있으면 객체, 없으면 변수  >★객체는 값이 아닌, 메모리의 주소에 저장(할당)된다.!!!!!  -예외적으로 Wrapper Class와 String은 reference 객체지만 값을 가진다.  메소드  >Return 타입 맞춰야 함. void -> return X / int -> return (int);  -역할 1 값을 반환 / 2 종료  >파라미터  void printAdditionResult (int a, int b) {…} <- (int a, int b) : Arguments  calc.printAdditionResult(10, 20); <- (10, 20) : Parameter |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 | 과제 = 자동차를 주제로 변수(멤버변수), 기능(Method) 코딩. (기능 집중적으로) |