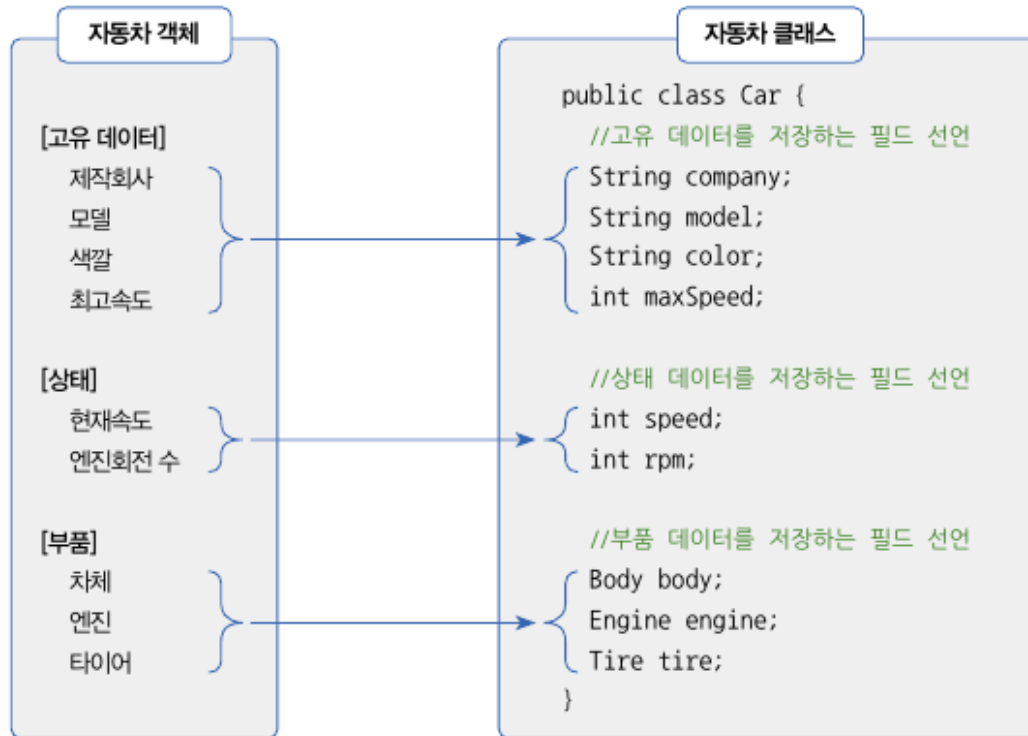


필드 선언과 사용

▣ 필드 선언과 사용

- 필드(Field)는 객체의 데이터를 저장하는 역할을 한다.
- 객체의 데이터에는 고유 데이터, 현재 상태 데이터, 부품 데이터가 있다.



● 필드 선언

- 필드를 선언하는 방법은 변수를 선언하는 방법과 동일하다.
- 초기값을 제공하지 않을 경우 필드는 객체 생성 시 자동으로 기본값으로 초기화된다.

분류		데이터 타입	기본값
기본 타입	정수 타입	byte	0
		char	\u0000 (빈 공백)
		short	0
		int	0
		long	0L
	실수 타입	float	0.0F
		double	0.0
	논리 타입	boolean	false
참조 타입		배열	null
		클래스(String 포함)	null
		인터페이스	null

☆ 필드와 (로컬)변수의 차이점

구분	필드	(로컬)변수
선언 위치	클래스 선언 블록	생성자, 메소드 선언 블록
존재 위치	객체 내부에 존재	생성자, 메소드 호출 시에만 존재
사용 위치	객체 내 · 외부 어디든 사용	생성자, 메소드 블록 내부에서만 사용

● 필드 사용

- 클래스에서 필드를 선언했다고 해서 바로 사용할 수 있는 것은 아니다. 필드는 객체의 데이터이므로 객체가 존재하지 않으면 필드도 존재하지 않는다.
- 도트(.)는 객체 접근 연산자로, 객체가 가지고 있는 필드나 메소드에 접근하고자 할 때 참조 변수 뒤에 붙인다.

