

1. 객체지향 프로그램의 이해

- 객체란 동일한 성질의 데이터와 메소드를 한곳에 모아두고 필요한 곳에서 언제든지 이용할 수 있게 만들어 놓은 소스.

2. 메소드의 이해(Method)

- 작업을 수행하기 위한 명령문의 집합
- 어떤 값을 입력 받아서 처리하고 그 결과를 돌려준다.
(입력 받는 값이 없을 수도 있고 결과를 돌려주지 않을 수도 있다.)
- 메소드의 장점과 작성지침: 반복적으로 수행되는 여러 문장을 메소드로 작성한다.

사용 예시)

```
접근제한자 [static] 리턴type 메소드명([매개변수1, 매개변수2,...])  
//return이 없을 경우 리턴type은 void  
{  
    처리할 프로세스들  
    [return 리턴값;]  
}
```

3. 객체의 개념 및 클래스 이해

- 객체는 같은 종류의 데이터와 메소드가 함께 있는 구성체다.
- 예를 들어 자동차 라는 객체가 있다.
- 자동차에는 색상, 배기량, 브랜드, 속도 등의 데이터(속성)가 있다. 드라이브, 주차, 레이싱이라는 메소드가 있다.
- 자동차를 운전하는 사람은 드라이브하거나 주차하거나 레이싱을 하며 속도(속성)을 바꾸기도 한다.
- 또한 색상과 배기량, 제조사, 속도를 가지고 다른 자동차와 구분하기도 한다.
- 이처럼 객체는 메소드와 비슷하지만 그 상위개념이라고 할 수 있다. 즉, 완전한 독립체라고 할 수 있다.