클래스와 객체

Q1)객체 지향적 설계란?

A1)객체를 재사용적으로 설계하는것

A1) 부품객체를 만들어서 그것을 조립해 완성된 프로그램을 만드는것

Q2)클래스란?

A1)클래스는 객체의 속성과 기능을 코드로 구현한 것입니다.

Q3)패키지란?

A1)클래스파일의 묶음

Q4)함수란?

A1)하나의 기능을 수행하는 일련의 코드

Q5)main() 함수란?

A1)JVM이 프로그램을 시작하기 위해 호출하는 함수입니다.

Q6)객체란?

A1)객체란 ‘의사나 행위가 미치는 대상’ 이며 이를 코드로 구현한 것이 클래스 입니다.

그리고 클래스가 메모리 공간에 생성된 상태를 ‘인스턴스’라고 합니다

또한 생성된 클래스의 인스턴스를 개체라고도 합니다.

Q7)생성자란?

A1)생성자는 주로 멤버 변수에 대한 값들을 매개변수로 받아서 인스턴스가 새로 생성될때

멤버변수값들을 초기화 하는 역할을 합니다.

Q8)접근제어자 4종류를 말하세요

A1) public : 외부 클래스 어디서나 접근 할수 있습니다.

Protected : 같은 패키지 내부와 상속 관계의 클래스 에서만 접근할 수 있고

그외 클래스는 접근할수 없습니다

Default : default 이며 같은 패키지 내부에서만 접근가능 합니다.

Private : 같은 클래스 내부에서만 접근 가능합니다.

Q9)this 란

A1)this 는 생성된 인스턴스 스스로를 가르키는 예약어 입니다.

Q10)this 의 종류 2가지는?

A1) 1.생성자에서 다른 생성자를 호출하는 this(생성자가 여러 있을때 어떤생성자에서 다른생성자

를 호출하는 경우,이때 this는 가장 첫번째 와야합니다.)

2.자신의 주소를 반환하는 this(인스턴스 주소값을 반환할때는 this를 사용하고 반환형은 클래스 자료형을 사용합니다,흔하지 않음)

Q11)static 이란?

A1)다른 용어로 ‘정적변수’라고도 합니다. Static 변수는 클래스 내부에 선언하지만, 다른 멤버 변수 처럼 인스턴스가 생성될 때마다 새로 생성되는 변수가 아닙니다.static 변수는 프로그램이 실행되어 메모리에 올라 갔을 때 딱 한번 메모리 공간이 할당 됩니다. 그리고 그값은 모든 인스턴스가 공유합니다.

A12) 변수 유효 범위란?

A1)

지역변수 : 함수내부에서만 사용

멤버변수 : 클래스내부에서 사용하고 참조변수로 다른 클래스에서 사용 가능

Static 변수 : 클래스 내부에서 사용가능하고 클래스이름으로 다른 클래스에서 사용가능

A13)싱글톤 패틴어란?

A1) 인스턴스를 단한번만 생성하는 디자인 패턴