

# 2주차 객체지향프로그래밍(C++)

202004123 최진형

202004151 백승원

## 기계어, 어셈블리어, 고급어

- 고급어-> 어셈블리어 -> 기계어
- 고급어란 우리가 하는 코딩의 코드라고 생각.
- 그렇다면 어셈블리어는 무엇인가? -> 경험이 부족하여 막힘,
- 그렇다면 위 과정들은 일종의 번역같은 과정이라고 생각한다 -> 맞는것같다
- 결국 우리는 기계어로 cpu에게 명령을 하기위해 코딩을 하는게 아닐까?
- 3번정도 질문에대한 답이 막혔음.

## 객체지향 프로그래밍이란?

- 객체지향프로그래밍에서 말하는 객체란 프로그래밍에서의 객체를 뜻하는것과는 살짝 다른 의미를 가지고 있다고 생각
- 파일간 서로 상속하고 호출할 수 있는 것을 지향하는 프로그래밍이 객체 지향 프로그래밍이라고 알고 있다.
- 쉽게 말해서 필요한 프로그램을 미리 만들어두고, 쓱쓱 뽑아서 원하는곳에 사용하는 것? 이라고 생각함
- 2번정도 답이 막혔지만 책에서 답을 찾음

## 디폴트 매개변수 , 설명가능

함수를 정의하고 함수의 인수로 매개변수를 원할때, 함수를 정의하는 부분에서 매개변수의 default 값을 미리 선언할 수 있으며, 디폴트 값을 넣어두어도, 사용자가 함수의 매개변수로 값을 넘겨준다면 내가 적은 값이 매개변수의 값으로 들어감

## 객체 지향적 프로그래밍에 대해

- 기존 절차지향적 프로그래밍과 객체지향적 프로그래밍의 차이점은 문제없이 잘 작동한다면 기존의 절차 지향적 프로그램이 훨씬 직관적이고 단순하게 짤 수 있어서 좋지만 프로그램은 보통 매우 복잡한 구조를 가지고 있기 때문에 필요할때 필요한 부분만 가져와서 사용하는 객체 지향적 프로그래밍이 훨씬 유동적으로 대처 할 수 있다고 생각.