

JavaScript (ES6) For Framework

16. 클래스로 세상 만물 프로그래밍하기



클래스, 객체지향, 상속

자바스크립트엔 원래 클래스가 없었다

자바스크립트는 '프로토타입' 기반의 언어

클래스, 뭐가 그리 유용한데?

객체 지향 프로그래밍

Object Oriented Programming (OOP)

객체지향 프로그래밍?

변수

메서드

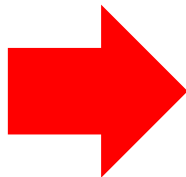
세상 만물을 **상태**와 **동작**으로 정의하고,
그렇게 정의한 **틀**을 가지고
객체들을 **마구마구 찍어내는** 프로그래밍 방법론

*

경우에 따라 **상태**를 특성, 속성이라고 지칭하기도 하고
동작을 행동이라고 지칭하기도 합니다

객체지향 프로그래밍?

상태&동작으로 정의한 틀



틀로 찍어낸 객체



객체지향 예시



<https://imgflip.com/memtemplate/107425199/Cat-Walking-Away>

모델링



1. 고양이

나

찍어내기
2. 고양이

-

-

-



객체지향 예시

다른 예시들도 모두 마찬가지!
(e.g. 스마트폰, 학생, 노트북...)

객체지향 프로그래밍과 클래스

이런 객체지향 프로그래밍을 가능하게 만드는 클래스

코드로 보는 클래스 (클래스의 구조)

```
class 클래스이름 {
```

초기화하는 부분

상태(변수)

동작(메서드)

메서드 부분

```
}
```

코드로 보는 클래스 (클래스의 구조)

```
class 클래스이름 {
```

constructor 메서드

상태(변수)

동작(메서드)

메서드 부분

```
}
```

“

상속

다음강의

Section 16-2

클래스 실습

Lecturer Github : <https://github.com/kangtegong/>

수업자료링크 : <https://github.com/kangtegong/develop-javascript>

Email : tegongkang@gmail.com