회의록

1. **회의 개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회 의 명 | 스터디 2회차 | | |
| 일 시 | 2017.12.29(13:00~16:00) | 장 소 | 도서관 5층 세미나실 |
| 참 석 자 | 심수현, 이연재, 정경환 | 작성자 | 이연재 |

**2. 회의 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **Title** | **Contents** |
| **회의내용**  **및**  **결과** | * 객체지향프로그래밍   + 캡슐화   + 상속   + 다형성 * 객체   연관이 있는 데이터, 로직을 하나로 구성한 것으로 클래스는 이런 특성을 정의하는 설계도 역할을 한다.   * 메소드   + 객체나 배열이 파라미터로 전달되는 경우 레퍼런스로 전달 * 접근지정자   + Public : 모든 접근 허용   + Private : 자신의 클래스 내에서만 사용 가능 \* 정보은닉화 : 데이터 변수를 private으로 선언, public인 getter ,setter메소드를 통해 데이터 조작   + Protected : 동일 패키지 또는 상속 받은 클래스일 경우   + Default : 동일 패키지 * 생성자   + Overloading 가능 * 상속   + 업캐스팅, 다운캐스팅을 통해 객체의 타입을 컨트롤함 * 실습 예제 : Private 과 생성자, setter  2. public class Rectangle { 3. private int x1; 4. private int y1; 5. private int x2; 6. private int y2; 8. public Rectangle() { 9. x1 = x2 = y1 = y2 = 0; 10. } 11. public void set(int x1, int y1, int x2, int y2) { 12. this.x1 = x1; 13. this.x2 = x2; 14. this.y1 = y1; 15. this.y2 = y2; 16. } |
| **기타사항** | * 2018.01.02(13:00~16:00)스터디 * 5장 뒷부분, 7장 공부해오기 * 5장 실습문제 5번 * 7장 실습문제 2, 4, 6번 |