

Chapter 05_017. 객체지향 프로그래밍

—

객체를 이용한 프로그램으로,
객체는 속성과 기능으로 구성된다.

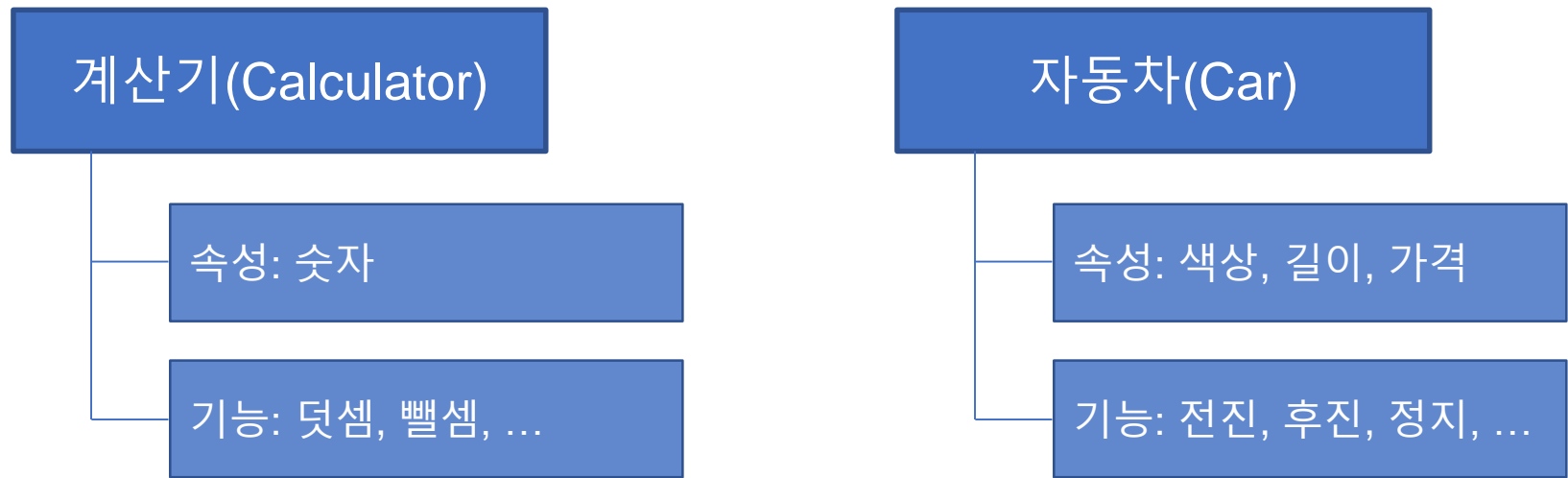
객체지향 프로그래밍

객체 만들기(생성)

객체 사용의 장점

• 객체지향 프로그래밍

- 객체를 이용한 프로그램으로 객체는 속성과 기능으로 구성된다.



객체(Object) = 속성(Attribute) + 기능(Function)

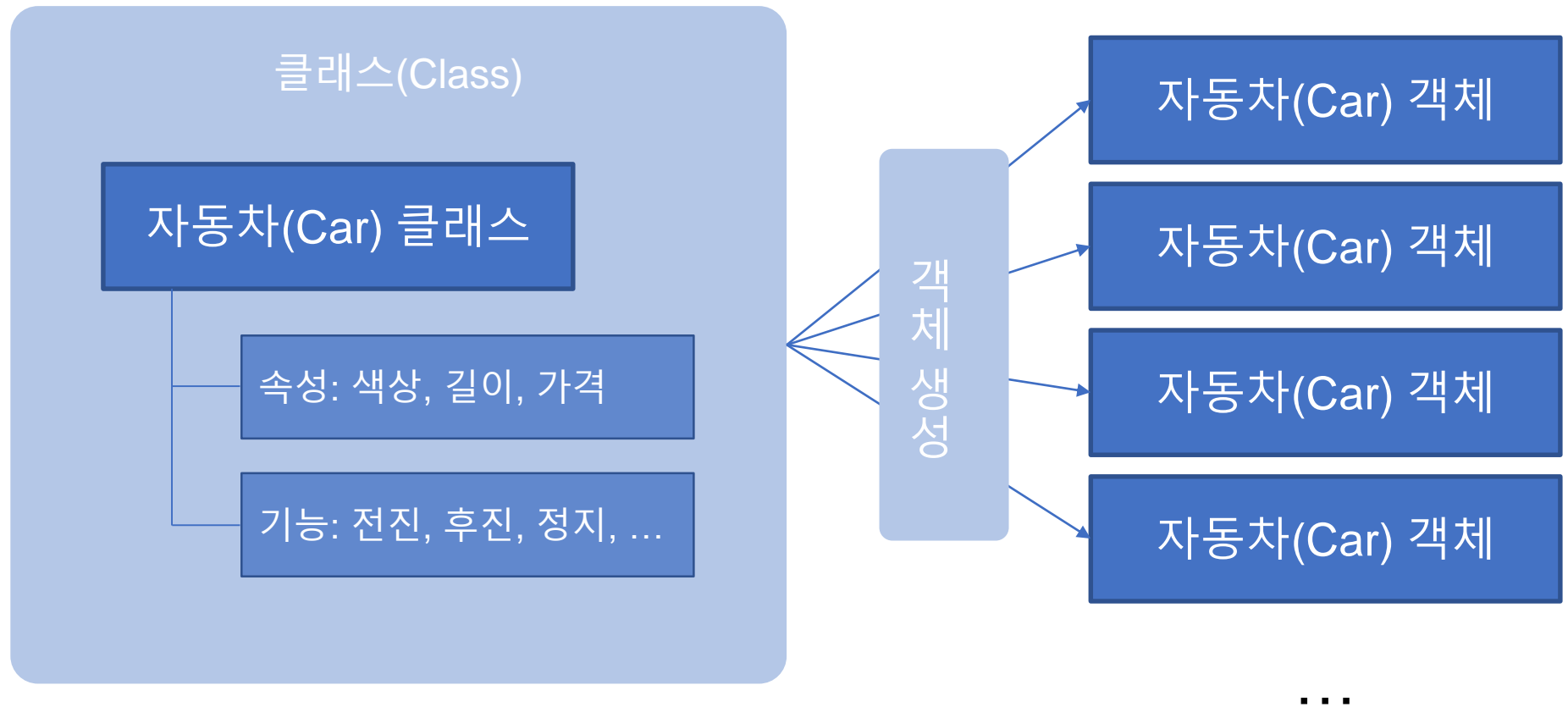
객체지향 프로그래밍

객체 만들기(생성)

객체 사용의 장점

• 객체 만들기(생성)

- 객체는 클래스에서 생성된다.



객체지향 프로그래밍

객체 만들기(생성)

객체 사용의 장점

• 객체 사용의 장점

- 코드 재사용, 모듈화에 좋다.

