



❖ 학습해야 할 내용

- 객체지향프로그래밍

1. 파이썬에서는 객체지향프로그래밍 언어입니다.

파이썬에서 기본적으로 정의된 클래스 5개만 작성해보세요.

2. 다음 중 틀린 것은?

- (1) 클래스 내에 정의된 멤버 함수는 '메서드(method)'라고 부른다.
- (2) 클래스는 선언과 동시에 클래스 객체가 생성되며, 인스턴스 객체를 만들면 클래스에서 선언된 메서드를 활용할 수 있다.
- (3) isinstance(인스턴스 객체, 클래스 객체)를 활용하면 상속 관계까지 확인 가능하다.
- (4) 생성자는 인스턴트 객체가 생성될 때 자동으로 호출된다.
- (5) 숫자 5는 그냥 숫자일 뿐 클래스가 없다.

3. Person 클래스를 정의하고,

이름이 '홍길동', 나이가 20인 p1 인스턴스 객체를 만들어보세요.

이름이 '둘리', 나이가 0인 p2 인스턴스 객체를 만들어보세요.

인스턴스 속성 : name, age

메서드 : greeting()

인스턴스 생성시 이름과 나이를 받으며, 나이가 없는 경우 0으로 설정한다.

greeting이 호출되면, 아래와 같이 문자열을 반환한다.

```
In [8]: 1 p1 = Person('홍길동', 20)
        2 p1.greeting()

Out[8]: '안녕하세요. 홍길동입니다. 20살입니다.'
```

```
In [9]: 1 p2 = Person('둘리')
        2 p2.greeting()

Out[9]: '안녕하세요. 둘리입니다. 0살입니다.'
```