

3주차 예비보고서

전공: 컴퓨터공학과

학년: 2학년

학번: 20231632

이

름: Jumagul Alua

1.

- OOT(Object-Oriented Programming)이란 객체들로 구성되어 있는 접근 방식이다. 각 객체가 속성과 동작이 있어서 OOP를 사용하면 코드 작성 속도가 빨라지고 읽기 쉬어진다.
- OOP에서 객체를 생성하기 위해서 클래스를 사용한다. 속성과 메서드로 구성되며 객체의 구조를 의미한다. 클래스는 객체의 설계도 역할을 하며 같은 클래스로 여러 객체를 생성할 수 있다.
- 중요한 역할을 하고 있는 객체는 클래스에 정의된 속성과 메서드를 실제로 가지고 있는 클래스의 인스턴스다.
- 인스턴스는 클래스의 특성을 실제 값으로 가진 객체로 표현된다.
- 상속은 객체지향 프로그래밍에서 부모 클래스의 속성과 메서드를 자식 클래스가 받아 사용할 수 있게 하는 메커니즘이다. 이를 통해 코드의 재사용성을 높이고, 중복을 줄이며, 클래스 간 계층을 구성하여 소프트웨어의 수정과 관리를 간편하게 한다.

2.

OOP을 사용하는 이유:

- 다른 요소와 접근을 효율적으로 하고 프로그램의 구조가 직관적이고 이해하기가 쉬어진다.
- 다양한 작업에 맞게 코드를 더 빠르게 확장한다.
- 프로그램 내용을 잘 이해하게 만든다.
- 모든 코드를 다시 작성할 필요 없이 변경 사항을 구현한다.
- 재사용 가능한 요소들로 되어 있어 복잡한 문제를 관리하기 쉬어진다.