

# java

## 11강\_객체 지향 프로그래밍이란?

객체 지향 프로그래밍 Object-Oriented Programming(OOP)에 대해서 학습합니다.

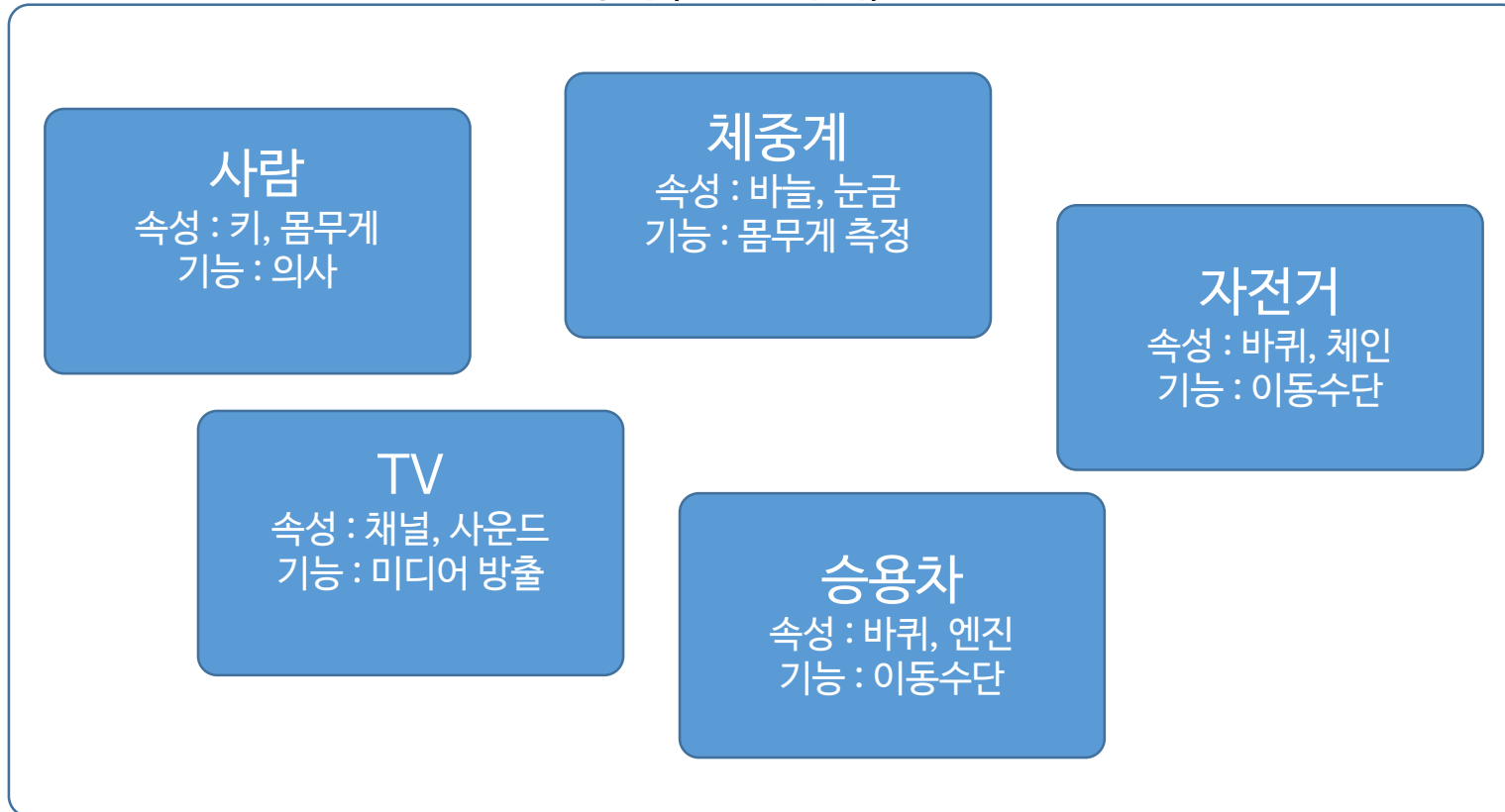
---

- 11-1 객체란?
- 11-2 클래스란?
- 11-3 클래스 구성요소

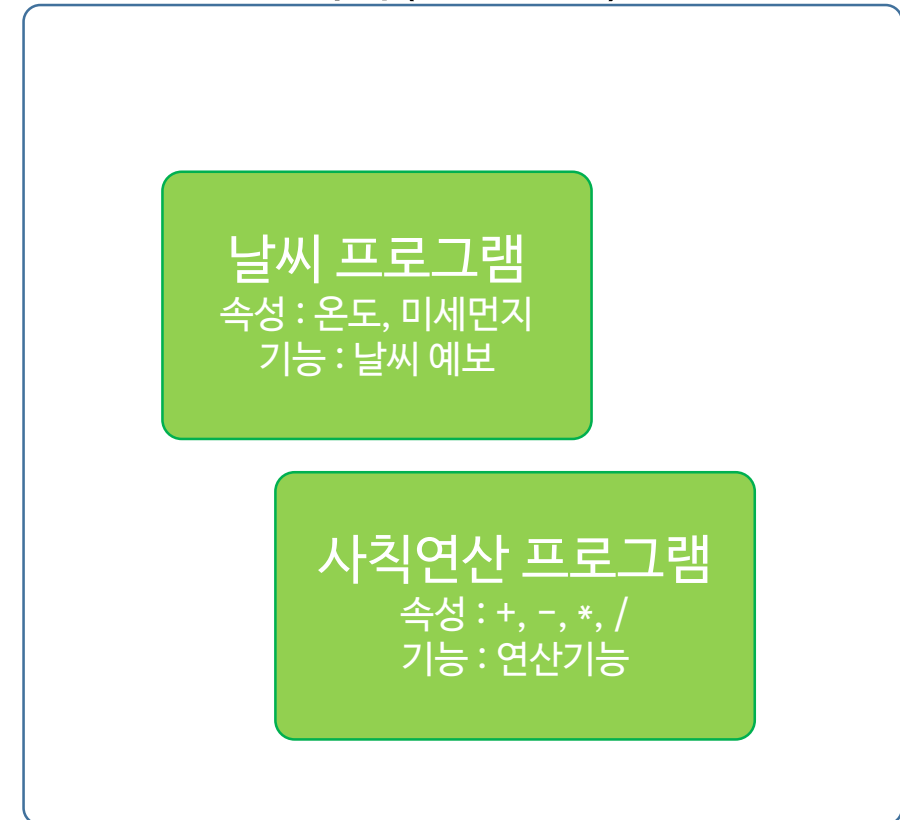
## 11-1 : 객체란?

세상에 존재하는 모든 것을 뜻하며, 프로그래밍에서 속성과 기능을 가지는 프로그램 단위이다.

### 객체 (인간세계)

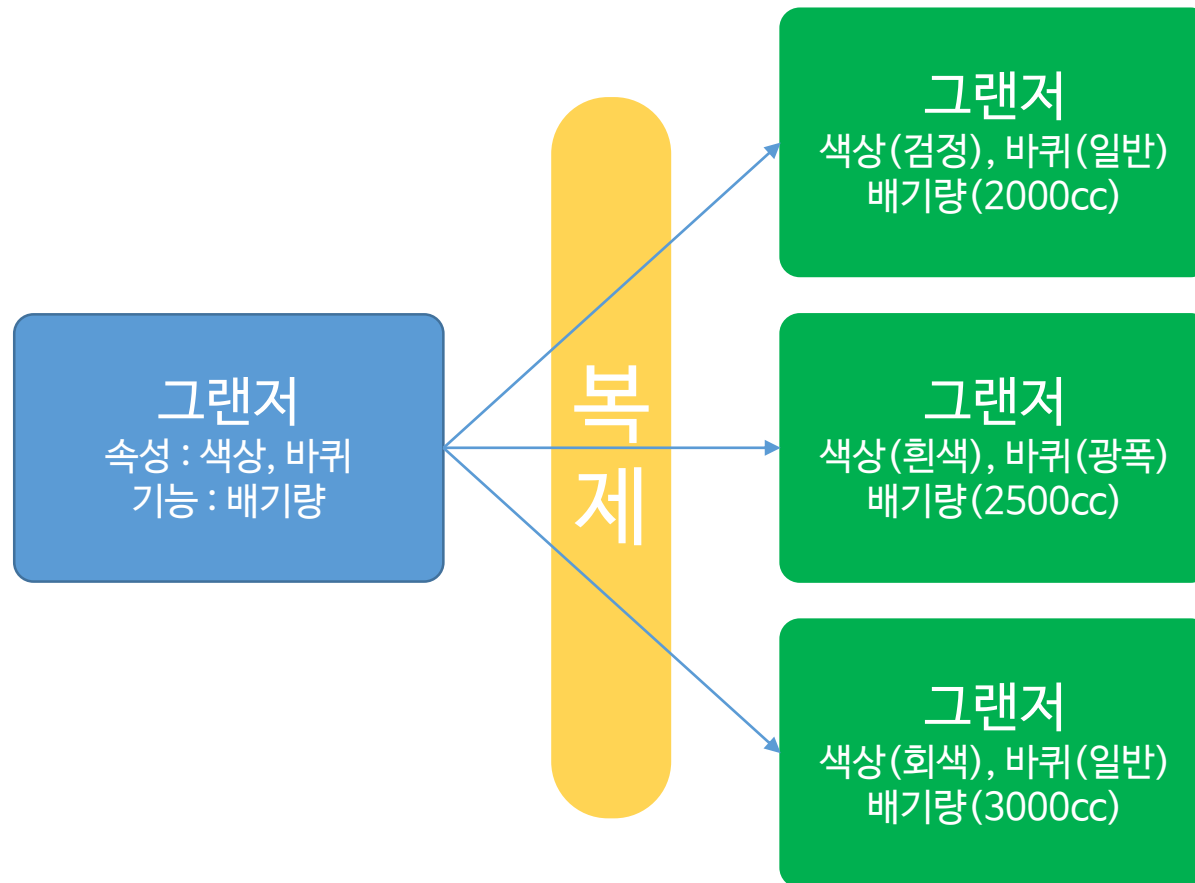


### 객체 (프로그램)



## 11-2 : 클래스란?

객체를 생성하기 위한 틀로 모든 객체는 클래스로부터 생성된다.



## 11-3 : 클래스 구성요소

클래스는 속성(멤버 변수)과 기능(메서드)로 구성된다.



## 자전거

속성(멤버 변수)

안장, 핸들, 바구니, 기어, 페달, 바퀴

기능(메서드)

기어 변속, 가속, 브레이크