

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) 체중계 사람 속성: 바늘, 눈금 속성:키,몸무게 기능: 몸무게 측정 기능:의사 자전거 속성: 바퀴, 체인 기능:이동수단 속성: 채널, 사운드 승용차 기능:미디어 방출 속성: 바퀴, 엔진 기능:이동수단

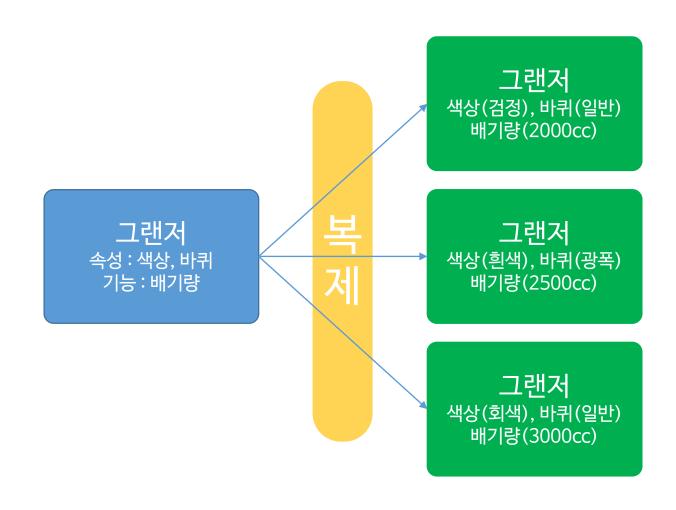
객체(프로그램)

날씨 프로그램 속성 : 온도, 미세먼지 기능 : 날씨 예보

> 사칙연산 프로그램 속성 : +, -, *, / 기능 : 연산기능

11-2: 클래스란?

객체를 생성하기 위한 틀로 모든 객체는 클래스로부터 생성된다.



11-3: 클래스 구성요소

클래스는 속성(멤버 변수)와 기능(메서드)로 구성된다.



속성(멤버 변수)

안장, 핸들, 바구니, 기어, 페달, 바퀴

기능(메서드)

기어 변속, 가속, 브레이크