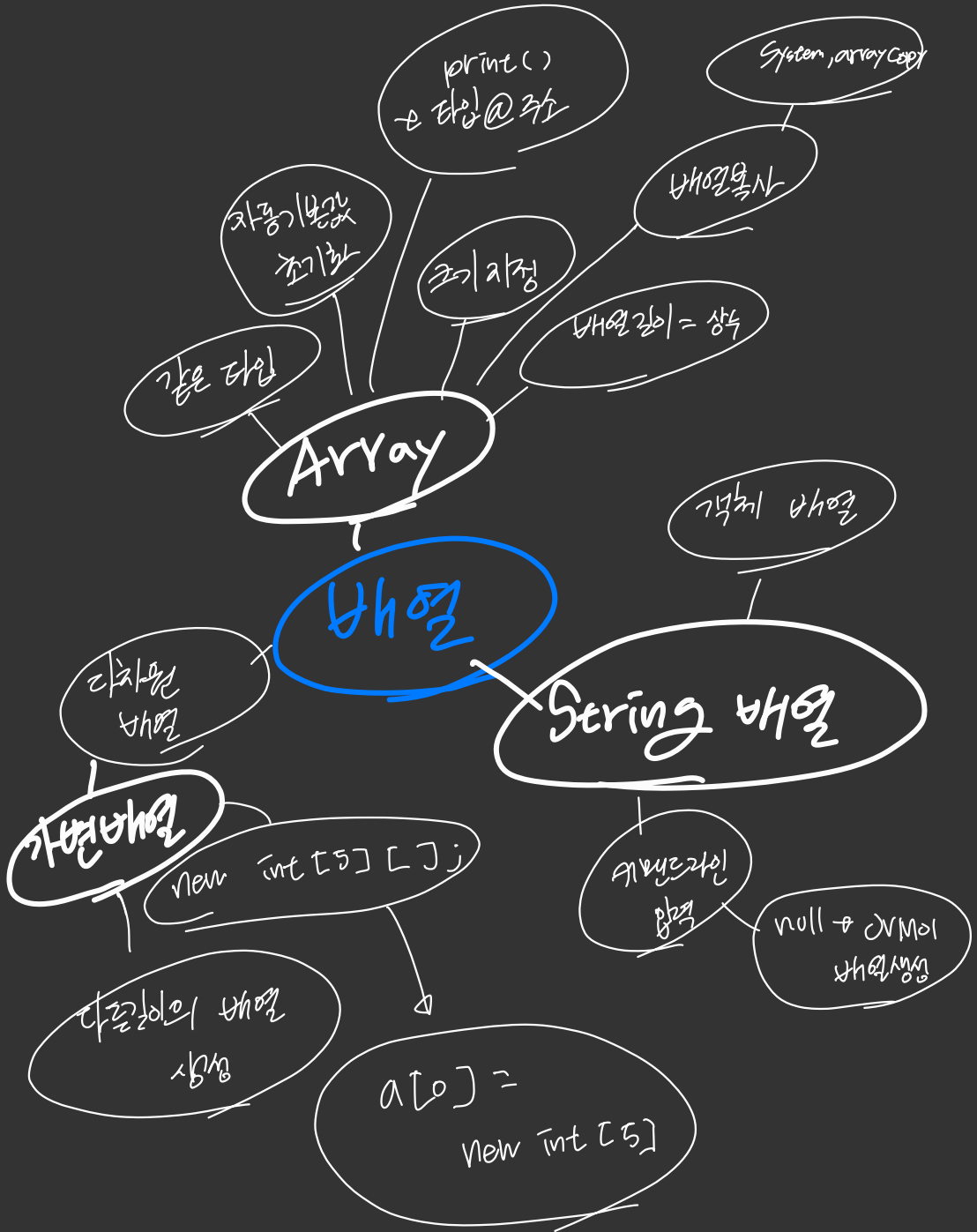


이름은 반복문

```
Loop : for (n) {  
    while (true) {  
        break Loop ;  
    }  
}
```



JVM 메모리 구조

호출 스택

메서드 카운터 /
필요한 메모리 제공

작업 끝나면
메모리 반환

메소드 영역

클래스 영역

인스턴스 영역
저장

클래스 정보
저장

인스턴스

메서드 가변값
포인터

각계기방

메서드

가변/불변

클래스
메서드

인스턴스 멤버
함수 불변

인스턴스
메서드

하나의 값
바뀔 수 있음

참조형 변수 타입

값이 아닌
주소 → 참조

변수

인스턴스

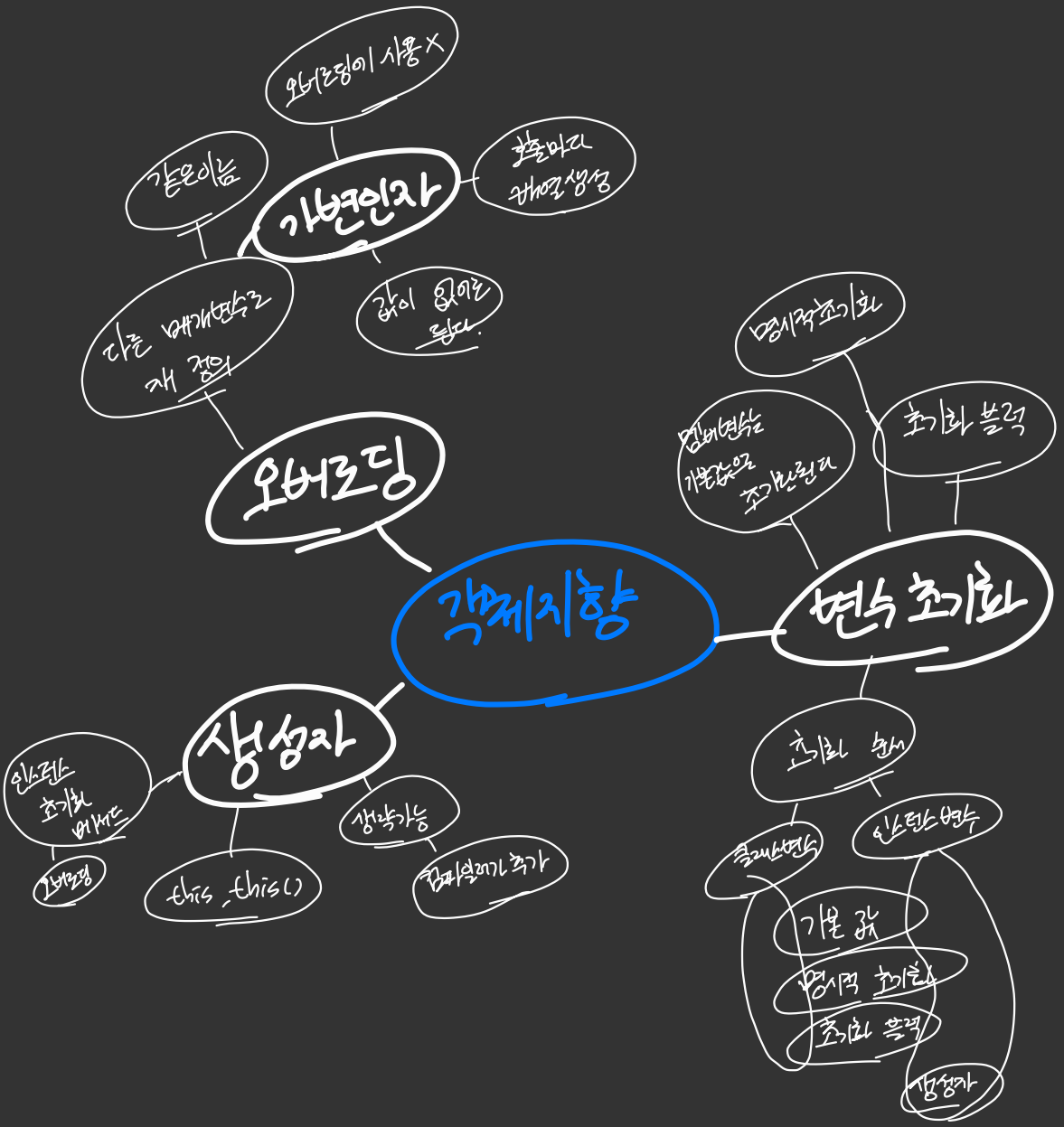
클래스

클래스가 로딩될 때
생성

지역

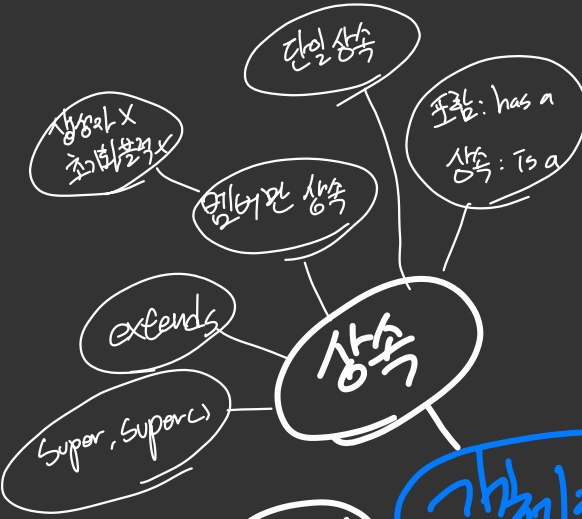
블록 벗어나면
소멸

주요 관계를
유기적으로



객체지향

상속



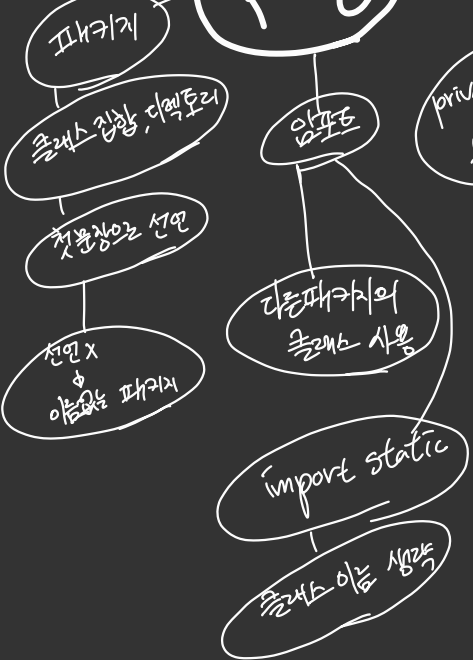
오버라이딩



제어자



import package



객체지향

다형성

추상클래스

대수클래스

다형성

인터페이스

정적클래스

인터페이스

A-I-B

표현화

일련의 변화와 같.

static 변수
↳ static 메서드

지정클래스가
참조하는 지역변수는
final

변경되면
err

다중 상속

only 추상메서드
, 상수

+ 디폴트, static

Implement

초기변수
대체가능

사용가능한
멤버로 정의

메서드 개수만
제한

상속으로
제한

추상메서드
포함

인스턴스 생성
불가

인스턴 메서드는
참조변수 영향 X

Down-Casting

Up-Casting

상속가능

상속불가능

