

프로그래밍 공부의 기초!



Java

자바(Java)

객체 지향 프로그래밍

자바(Java)

객체(Object)

현실 세계의 개념, 사물 또는 엔티티를 프로그램에서 표현한 것으로 객체는 속성(데이터)과 메서드(동작)를 가짐

객체(object) = 속성(Attribute) + 동작(Function)
= 필드(Field) + 메서드(Method)

자바(Java)

절차 지향 프로그래밍 (Procedural Programming)

프로그램을 수행해야 하는 단계로 나누고, 각 단계에서 어떤 작업을 수행할지 명시하는 방식



씻기



밥먹기



버스 타기



학교 도착

자바(Java)

객체 지향 프로그래밍 (Object-Oriented Programming, OOP)

현실 세계의 객체(Object)를 모델링하고, 그 객체들 간의 상호작용을 통해 프로그램을 구성하는 방식



자바(Java)

클래스

자바(Java)

클래스 (Class)

붕어빵 만들기

1. 반죽



2. 모양 만들기



3. 굽기



클래스 (Class)

객체의 설계도 또는 틀을 나타냅니다. 클래스는 객체를 생성하기 위한 템플릿 역할을 하며, 객체를 생성하기 위한 속성과 메서드를 정의합니다.

```
class 클래스명 {  
    필드  
    생성자  
    메서드  
}
```

```
클래스명 객체명 = new 생성자();
```


자바(Java)

필드

자바(Java)

필드 (field)

필드는 객체 내부에 존재하며, 객체의 상태 데이터를 저장하는 공간으로 객체의 필드에 접근할 때에는 도트(“.”)연산자를 사용

```
class 클래스명 {  
    타입 필드 = 값;  
}
```

자바(Java)

메서드

자바(Java)

메서드 (method)

메서드는 특정 기능을 하는 코드의 집합으로 다른 언어에서는 함수를 의미하며, 객체의 메서드에 접근 할 때에는 도트(“.”)연산자를 사용

```
class 클래스명 {  
    리턴자료형 메서드 명(매개 변수, ...) {  
        ...  
        return 리턴값;  
    }  
}
```

자바(Java)

메서드 (method)

2. 마법 모자를 만들고 싶을때



See you
Again!

→ 다음 이 시간에 만나요!