**1. 클래스 오브젝트 인스턴스**

: 오브젝트를 만들어 내기 위한 설계도 / 소프트웨어 세계에 구현할 대상 / 설계도를 바탕으로 소프트웨어 세계에 구현된 구체적인 실체 (오브젝트를 실체화하면 인스턴스)

**2. 오버라이드와 오버로드의 차이**

오버로딩 : 같은 이름의 메서드 여러 개를 가지면서 매개변수의 유형과 개수가 다르도록

오버라이딩 : 상위 클래스가 가지고 있는 메서드를 하위 클래스가 재정의해서 사용

**3. 상속이란** : 부모 클래스를 자식 클래스가 물려 받는 것으로, 중복 코드 줄이고. 유지 보수 편리, 통일성이 있다.

**4. static 뜻** : 정적인, 움직이지 않는다 / 메모리에서 고정되기 때문에 붙은 이름 / 모든 객체가 공유!!

**5. 객제지향 프로그래밍의 장단점** : 프로그래밍에서 필요한 데이터를 추상화시켜 변수와 메소드를 가진 객체를 만들고 ///그 객체들간의 유기적인 상호 작용을 통해 로직을 구성하는 프로그래밍 방법

장점 : 코드 재사용 / 유지보수 / 대형 프로젝트에 용이

단점 : 속도 느림 / 객체 많으면 용량이 커짐 / 설계 시 많은 시간과 노력 필요

6. 서버와 클라이언트 : 서버는 클라이엔트에게 네트워크를 통해 서비스 제공

클라이언트는 서비스를 사용하는 사용자

7. public, protected, default, private

Public : 모든 곳에서 접근 가능

Protected : 자기 자신 클래스와 상속된 클래스에서 접근 가능

Private : 자기 자신 클래스에서만 접근 가능

Default : 동일 패키지 내에서 접근 가능

8. 인스턴스 메서드 , 클래스 메서드 :

인스턴스 메서드는 메서드의 작업을 수행하는데 인스턴스를 필요로 하는 메서드이다. 반면 인스턴스변수나 인스턴스 메서드를 사용하지 않는 메서드를 클래스 메서드(static 메서드)라 정의한다.

9. 클래스 변수, 인스턴스 변수, 지역 변수

클래스 변수(아무때나 생성)와 인스턴스 변수(객체생성해야 생성) 모두 클래스 영역에 선언됨

지역 변수 : 클래스 이외의 영역에 생성

8. 최근 기술 중에 중요하게 생각하는 혹은 관심있는 분야는?

파이썬 면접

1) list는 데이터 변경 가능, tuple은 변경 불가능

2) 리스트에서 음수 인덱스를 사용하면 가장 오른쪽을 기준으로 -1이 첫번째 데이터

3) pep-8, pep-9 가이드 라인에서 변수나 함수의 식별자 길이를 가독성을 위해 제한

4) 리스트에서 중복값을 제외하려면 set() 을 쓰면 됨

5) //, % , \*\*

6) 질문 #15. list append 와 list extend 의 차이점을 설명하세요.

list append는 객체를 해당 리스트 제일 뒤에 붙이고, list extend는 다른 리스트의 요소를 다른 리스트의 요소로 추가하여 붙이는데 사용합니다.

c언어

1) while, for, do while, 중첩

2)