

제8장 8-1 클래스의 기본 마무리

▶ 7가지 키워드로 정리하는 핵심 포인트

1. ()는 속성을 가질 수 있는 모든 것을 의미합니다.
2. ()는 객체를 기반으로 프로그램을 만드는 프로그래밍 언어를 의미합니다.
3. ()는 복잡한 자료, 모듈, 시스템 등으로부터 핵심적인 개념 또는 기능을 간추려 내는 것을 의미합니다.
4. ()는 객체를 쉽고 편리하게 생성하기 위해 만들어진 구문입니다.
5. ()는 클래스를 기반으로 생성한 객체를 의미합니다.
6. ()는 클래스 이름과 같은 인스턴스를 생성할 때 만드는 함수입니다.
7. ()는 클래스가 가진 함수를 의미합니다.

정답 : 1. 객체, 2. 객체 지향 프로그래밍 언어, 3. 추상화, 4. 클래스
5. 인스턴스, 6. 생성자, 7. 메소드

▶ 확인문제

1. 여러 가지 프로그램이 들어 있는 객체를 생각해 보세요. 세 종류 정도의 프로그램을 살펴보면서 다음과 같이 정리해 보세요.

()

정답

프로그램	객체	속성
페이스북	개인 정보	이름, 이메일, 비밀번호, 프로필 사진, 프로필 설명, 친구 목록, 타임라인 글 목록 등
	타임라인 글	작성자, 게시 시간, 좋아요를 누른 친구, 댓글 등
	그룹 정보	이름, 설명, 멤버 목록 등

프로그램	객체	속성
카카오톡	개인 정보	이름, 카카오톡 계정, 프로필 사진,
	대화방	작성자 등
	더 보기	인증서, 주문하기 등

프로그램	객체	속성
네이버	개인 정보	이름, 비밀번호, 아이디 등
	검색	검색 기록 저장 등
	지도	길찾기, 검색 등

2. 같은 객체라도 사용되는 프로그램에 따라서 속성이 달라질 수 있습니다.

()

정답

음식 주문 애플리케이션 가게 정보를 저장하는 경우 :

가게 이름, 전화번호, 주소, 메뉴 등

3. 모든 객체에는 속성과 직접 행위가 따라옵니다.

()

정답

속성 : 전화 버튼을 누르면 전화가 걸림

직접 행위 : 주문을 한다. 주문한 음식을 받는다.