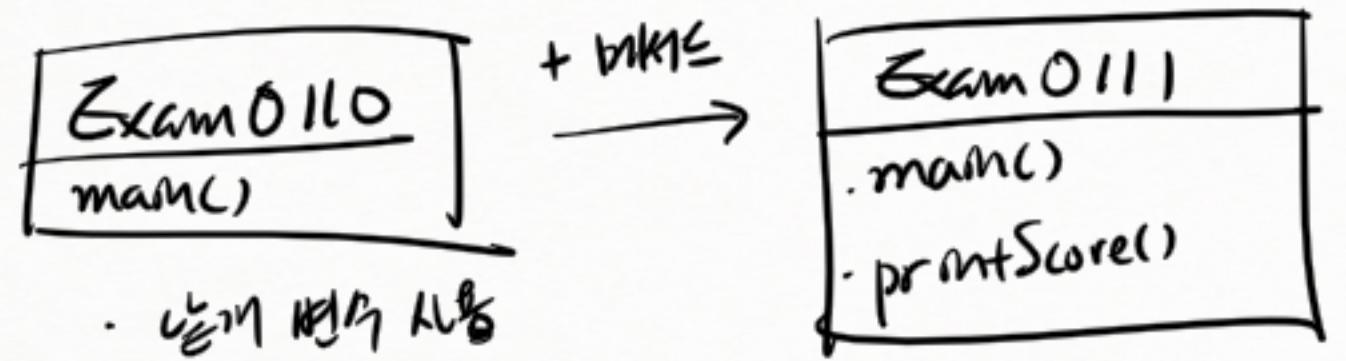


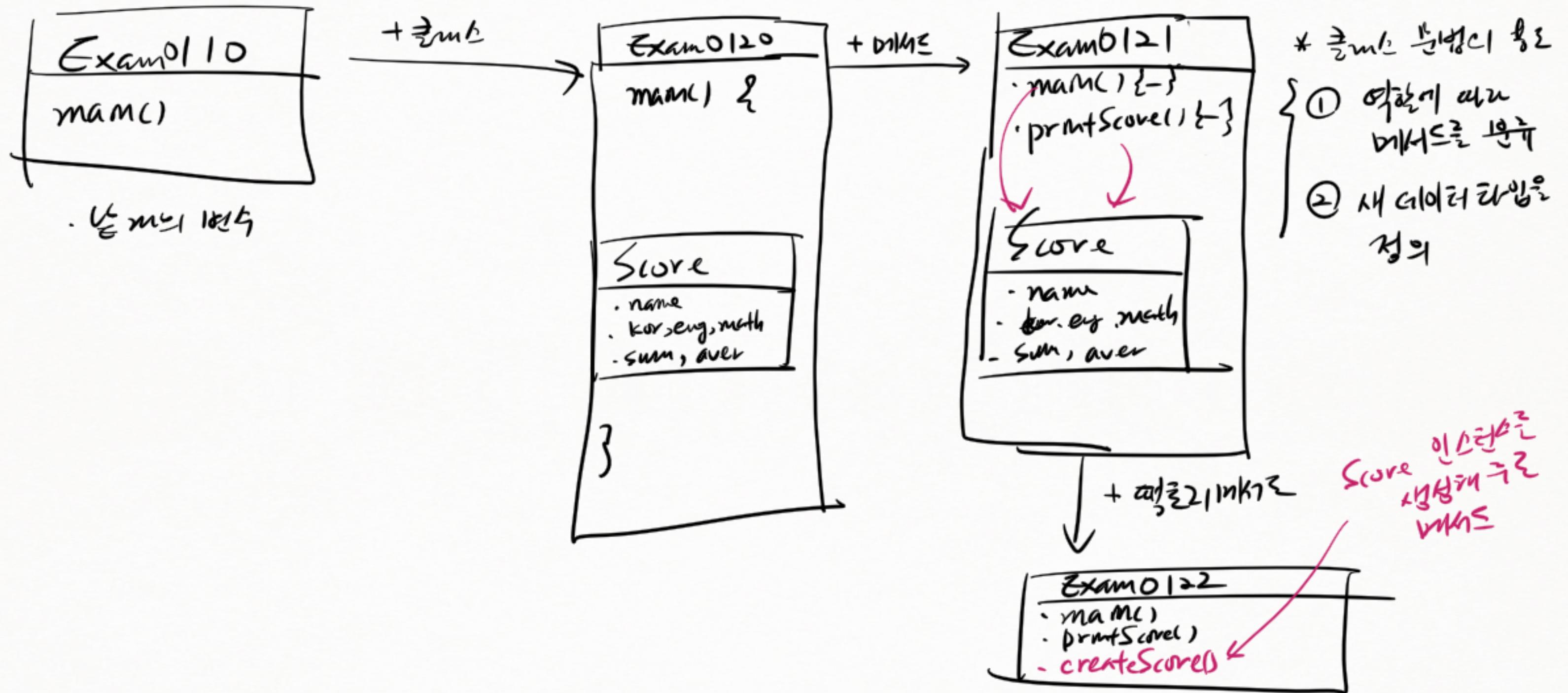
* 재미스 문법 활용 예



· 놓기 허용 사용

- Incls 문법 활용
- ↳ 자바에서 사용

- ↓
 - ✓ 정복 코드 세기
 - ↓
 - 코드 처리율 ↑
 - ✓ 유지 보수가 쉬워짐



* 데이터를 101로 → 여러 모의 인스턴스를 다루기

Score s1, s2, s3

s1
200

s2
300

s3
1100

200	name	kor	eng	math	sum	aver
200	○	○	○	○	○	○
300	C	○	○	○	○	○
1100	○	○	○	C	○	○

s1. name = "—"'

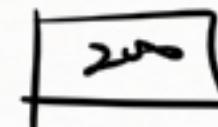
s1. kor = 100 -

:

* 예외처리 10주차

Score[] arr = new Score[3];

arr



null?
- null이면 오류!
- 접근할 수가 0으로 설정되었을 때!

arr[0] = new Score();

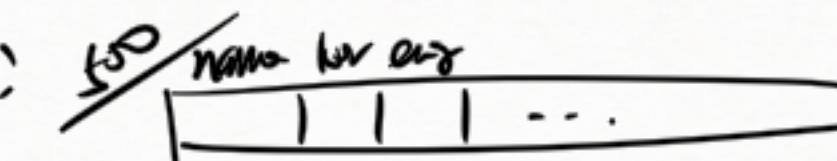
* 예외 처리 ← 자동으로 null로 초기화 된다
* 접근할 수가 초기화 되어 있다.

arr[1] = new Score();

arr[2] = new Score();

arr[3] = new Score();

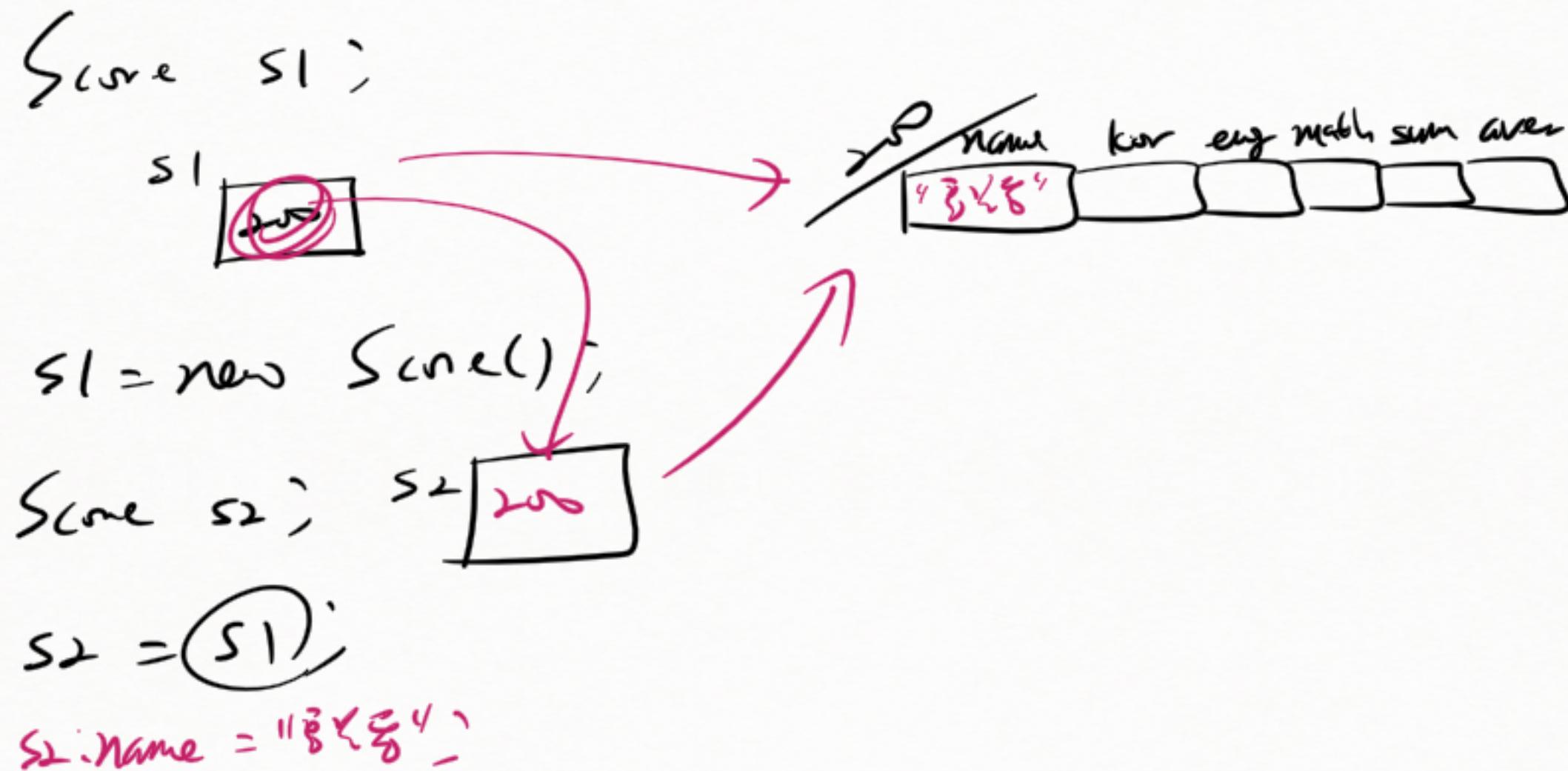
* ArrayIndexOutOfBoundsException



Score ≡ m²n1 선언한 변수를
Heap에 차례로 쌓아온다.
기억으로 만든다.

new Score();

* 리터럴과 인스턴스



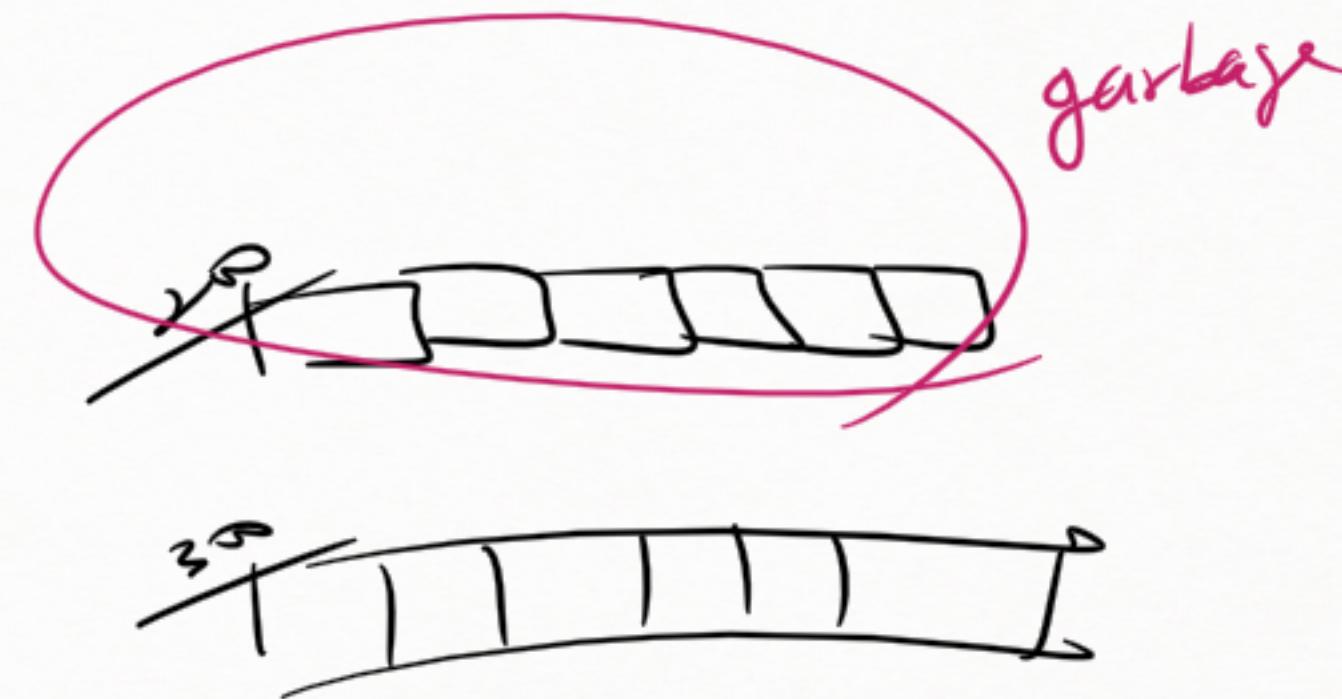
* 7110121 (garbage)

Score s1;



s1 = new Score();

s1 = new Score();

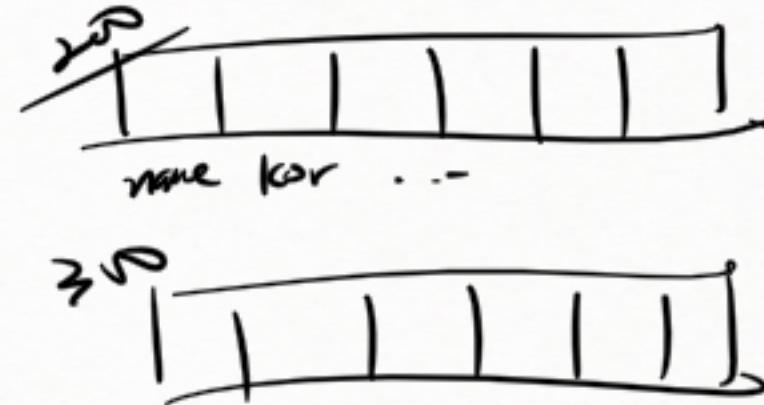


* 리터럴은 카운트와 관계

```
Score s1, s2;  
s1 = new Score();  
s2 = new Score();  
s2 = s1;
```

s1

s2
~~300~~
200



JVM이 관리

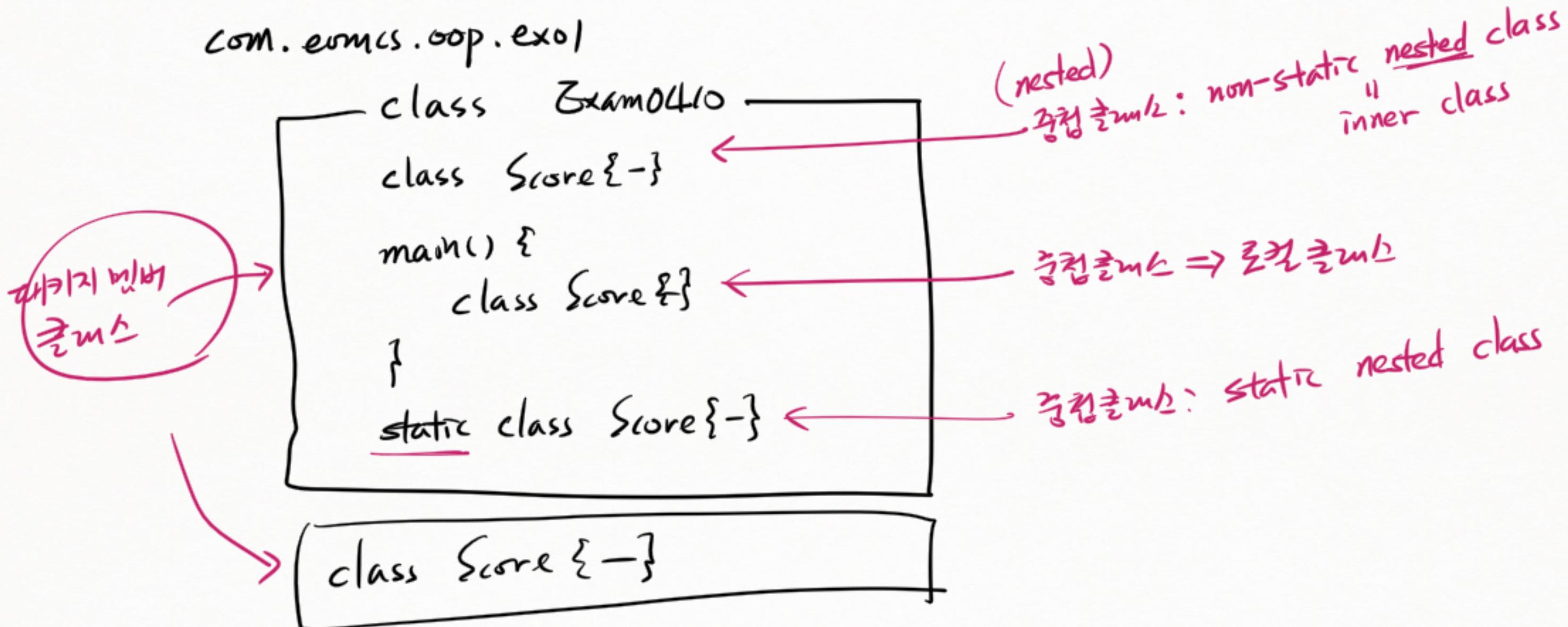
리터럴은 카운트 관계

리터널은 카운트가
0인 경우
"garbage" 가
된다.

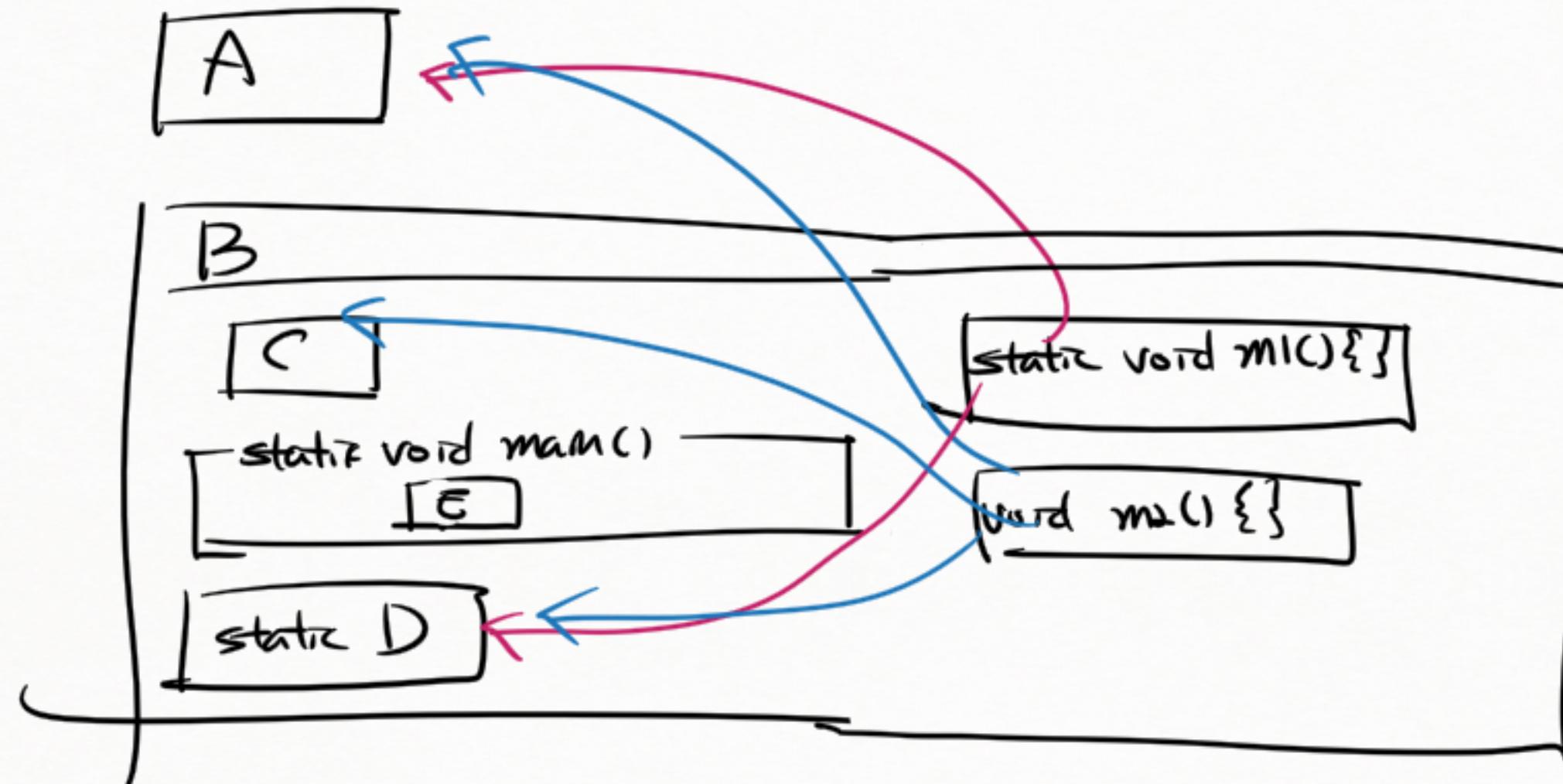
인스턴스	참조 횟수
200	X 2
300	X 0

* 클래스 구조

com.eunics.oop.ex01

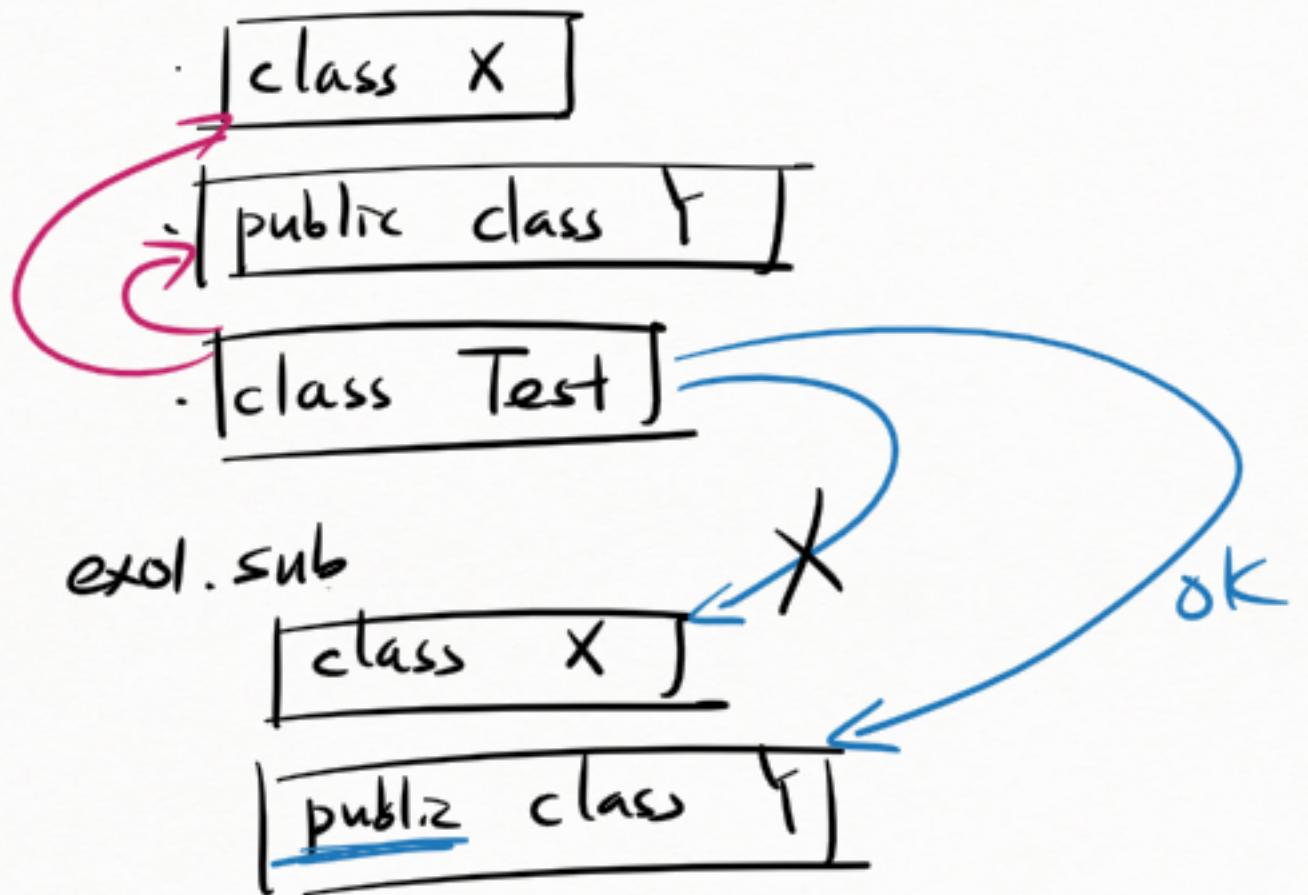


* static member non-static member



* 공개 멤버 필드

ex01



ex01.sub

* 클래스 문법의 활용 예: ① 사용자 정의 데이터 타입을 만드는 용도
User-defined Data Type
 개발자



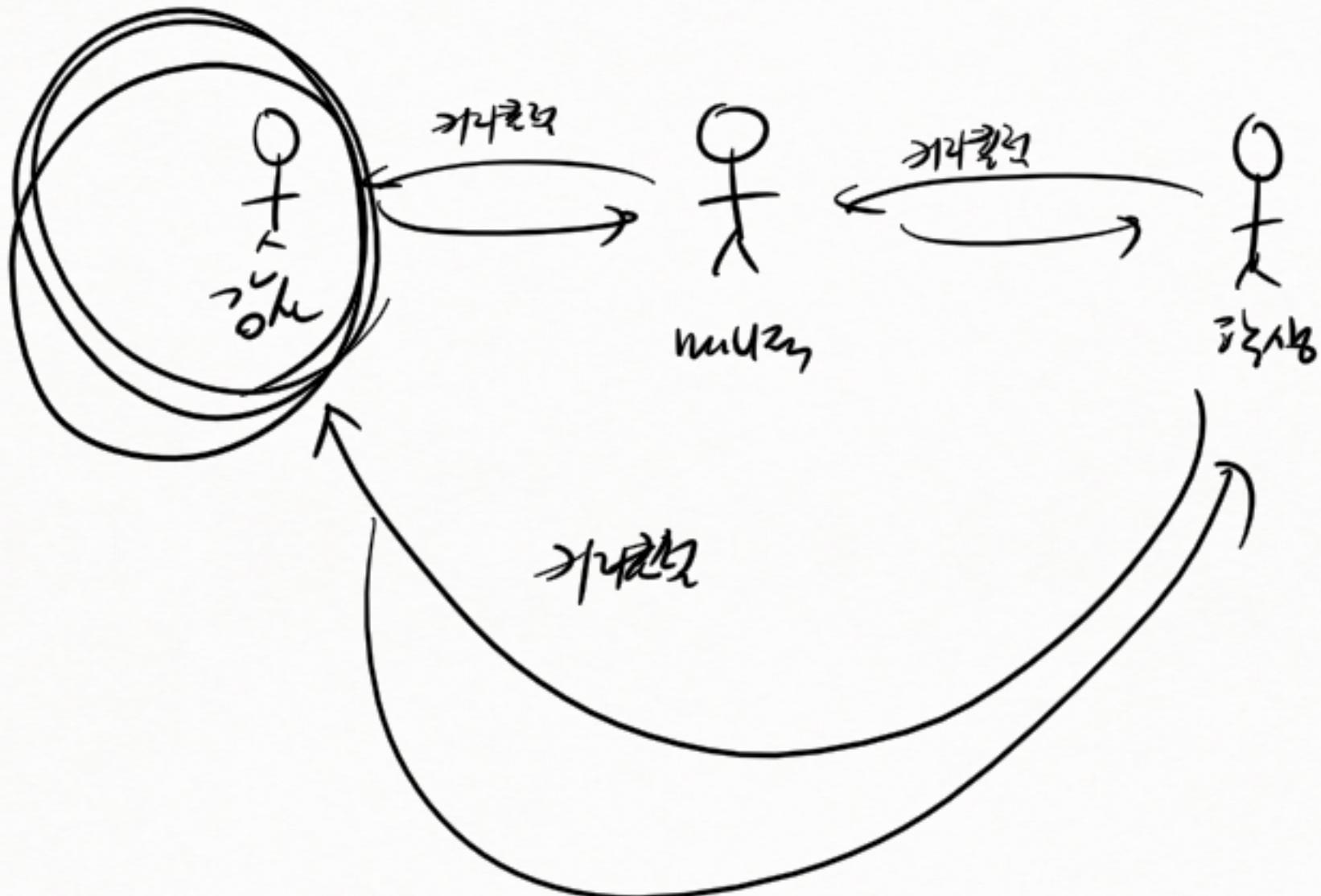
s1.name = "김길동"

* optimizing(최적화) vs refactoring(재구조화)

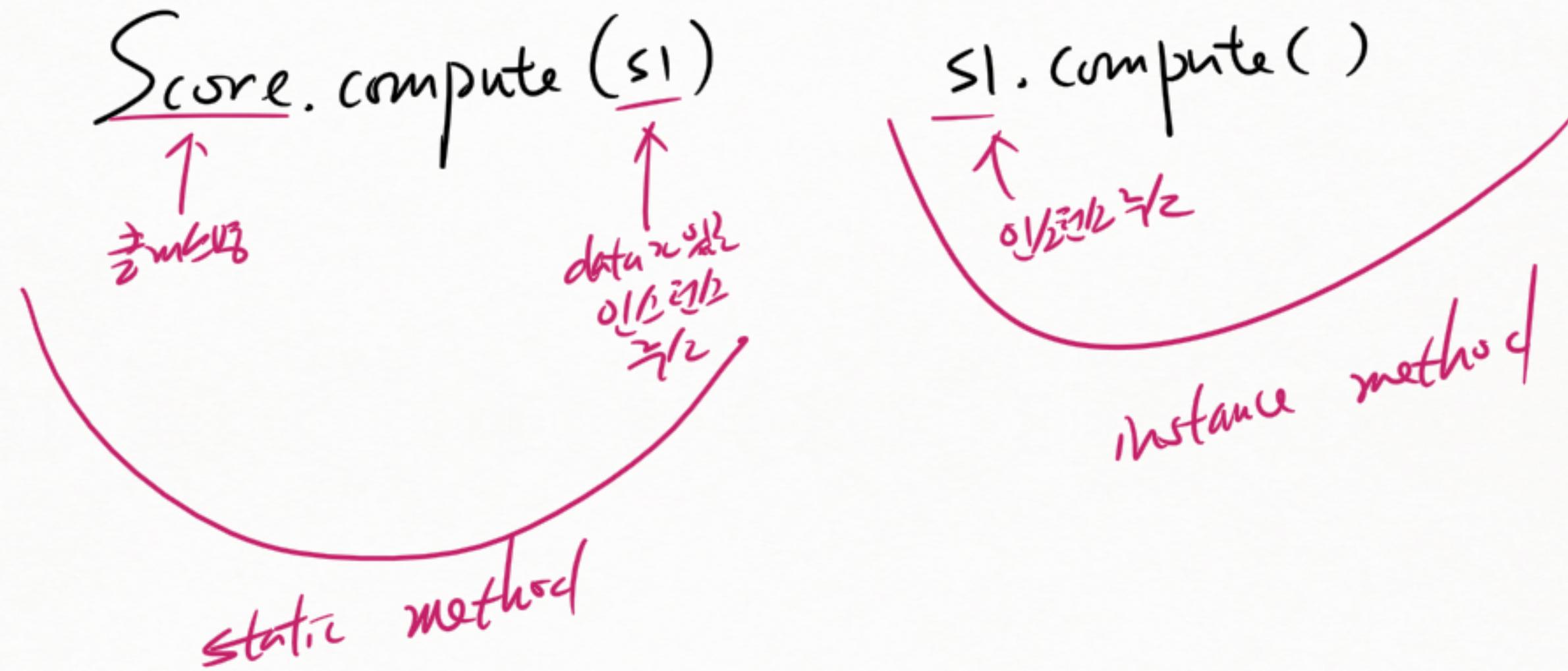
- ↓
- 속도↑
- 유지보수 품질↑
- 속도↓

- ① s1 리퍼런스에 저장된 주소로 총칭해서 해당 인스턴스의 name 변수 —
- ② s1 리퍼런스가 가리키는 인스턴스의 name 변수 —
- ③ s1 인스턴스의 name 변수 —
- ④ s1 객체의 name 변수 (필드)
- ⑤ s1의 name 필드 (변수)

✗ GRASP : 훌륭스며 책임 있는 의사 결정을 +



* static 데일리에 인스턴스 변수



* 인스턴스 메서드와 인자

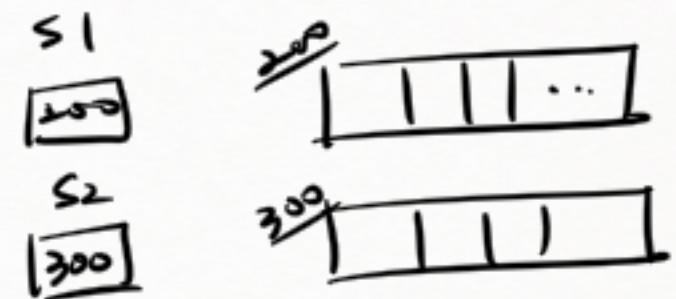
j ++ ;
 operand
 (인자)
 operator (연산자)

j ++;

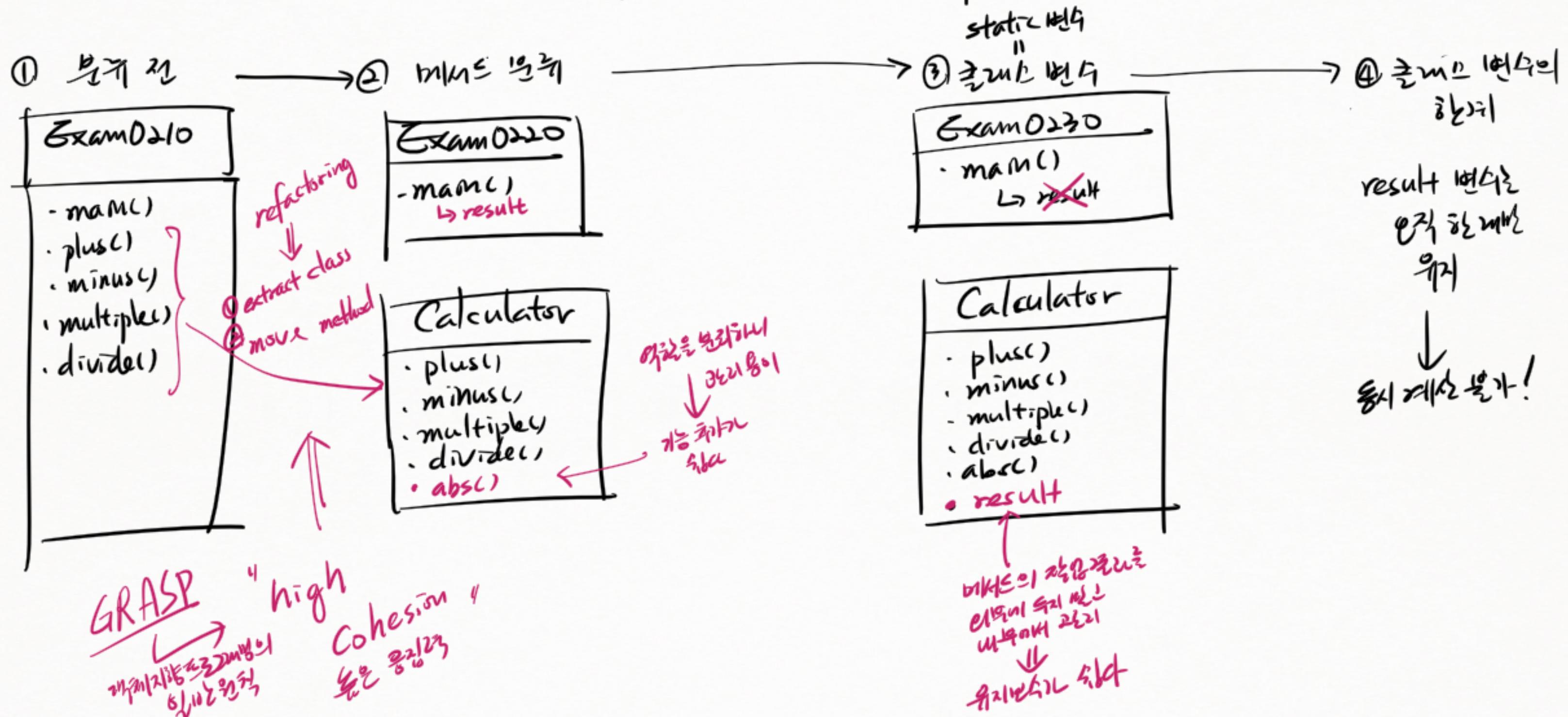
Score s1, s2 ;
 s1 = new Score();
 s2 = new Score()

인자
 ↓
s1. compute()
 ↑
 operand
 ↑
 operator

s2. compute()

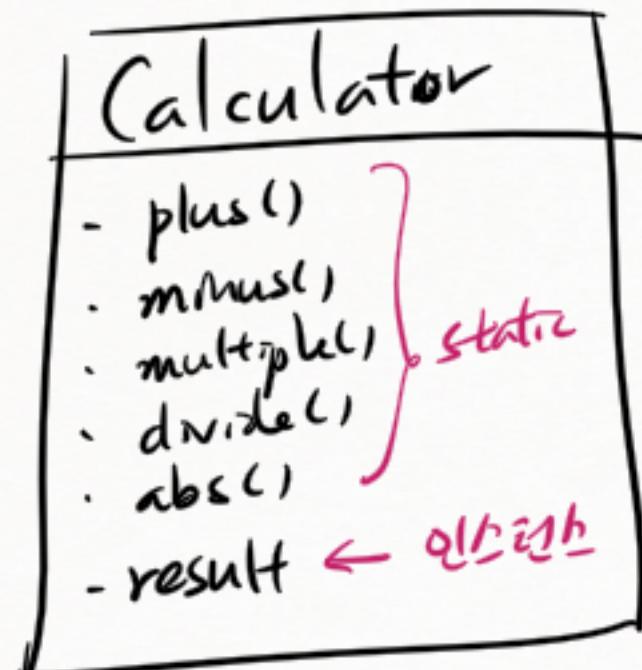
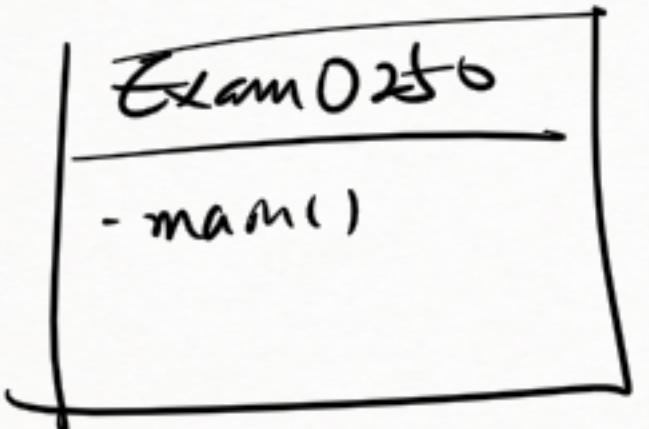


* 3단계 분기점: MMR을 끝난 분기점이



* 인스턴스 멤버 함수: 인스턴스마다 다른 결과를 반환

→ ⑤ 인스턴스 멤버 변수



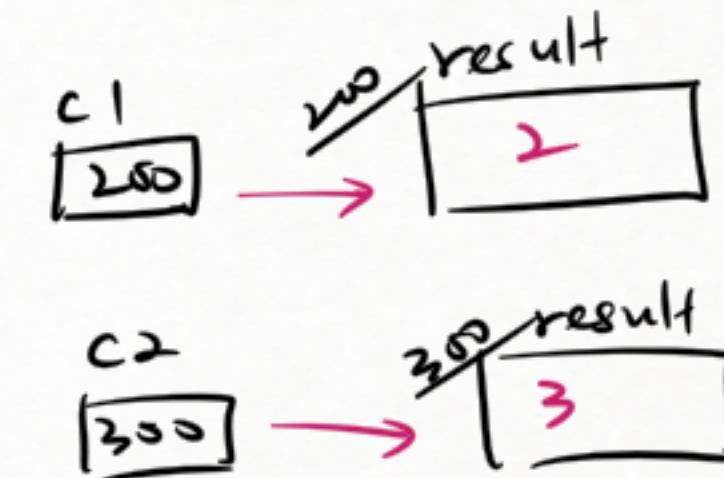
```
Calculator c1 = new Calculator();  
Calculator c2 = new Calculator();
```

```
Calculator.plus(c1, 2);
```

```
Calculator.plus(c2, 3);
```

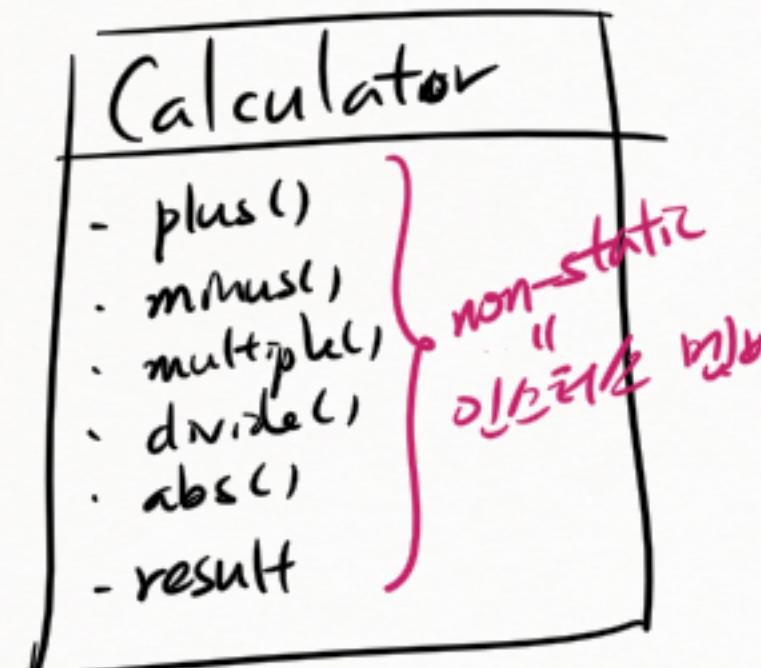
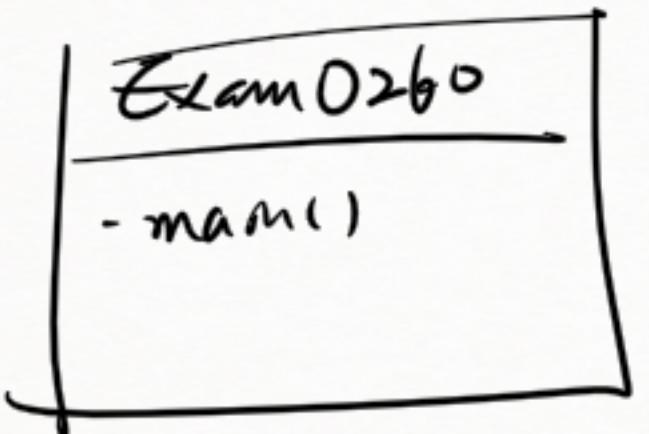
:

↑
각 인스턴스는 자신의
result 멤버 변수를
다른 값으로 초기화



* 인스턴스 멤버 변수: 인스턴스마다 다른 값을 갖다

→ ⑥ 인스턴스 변수



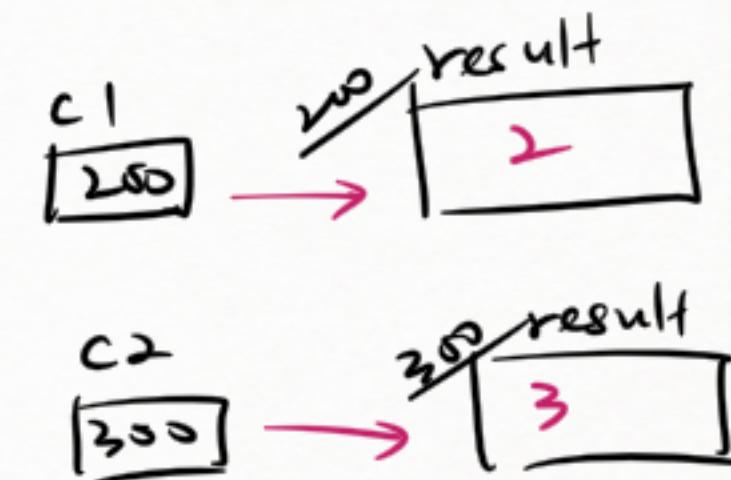
Calculator c1 = new Calculator();
Calculator c2 = new Calculator();

c1.plus(2);

c2.plus(3);

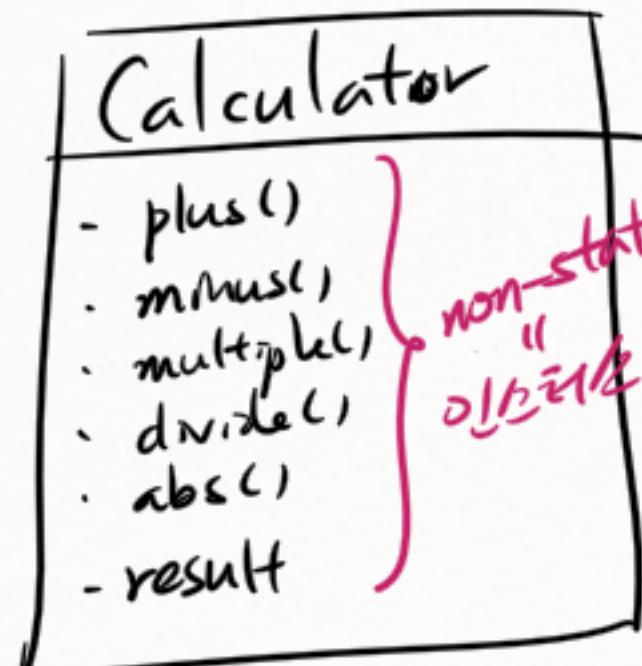
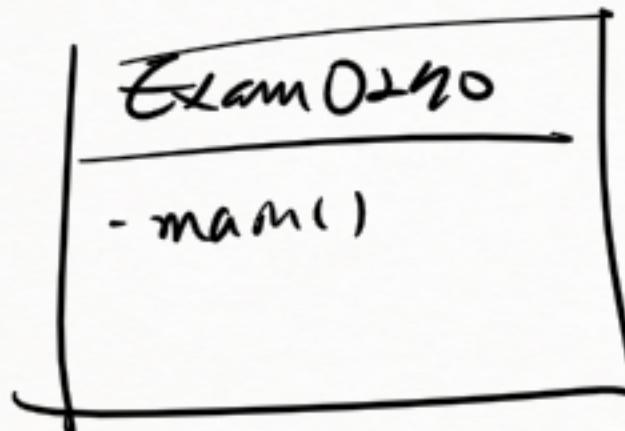
인스턴스 변수

인스턴스 변수
c1.plus(2)

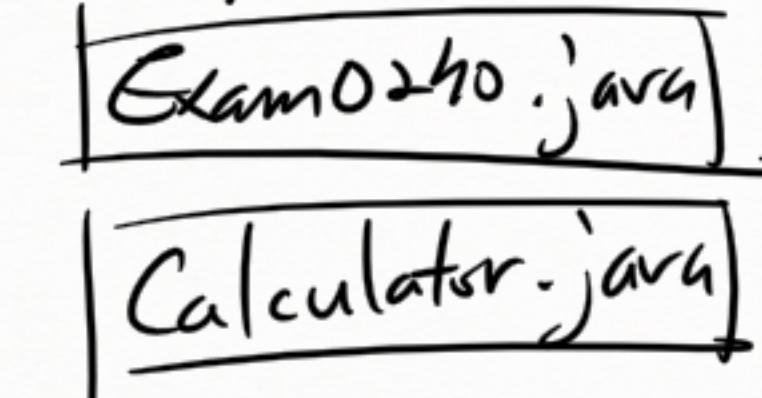


* \Rightarrow ml² ပုံမှန် ရှိခဲ့ပါ : မြတ်သွေးကို ဖြန့်မျေး

→ ① အော်လုပ်မှု \Rightarrow ml² → ② အော်လုပ်



com.eomcs.oop.ex02.



com.eomcs.oop.ex02.Exam0240

com.eomcs.oop.ex02.util.Calculator

import com.eomcs.oop.ex02.util.Calculator;

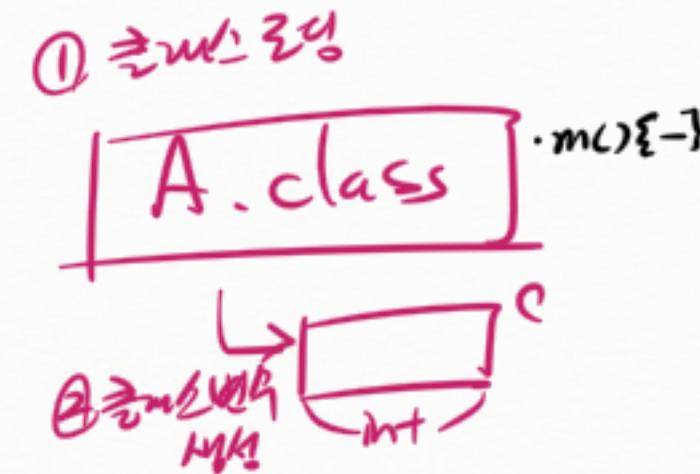
↑
 \Rightarrow ပုံမှန် ပုံမှန် ပုံမှန် ပုံမှန်

* static 멤버 와 인스턴스 멤버

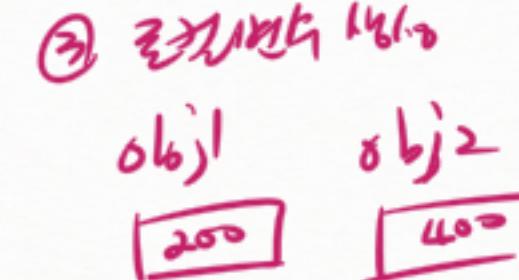
```
class A {
    int a;
    int b;
    static int c;
    void m() { }
}
```

```
A obj1 = new A();
A obj2 = new A();
```

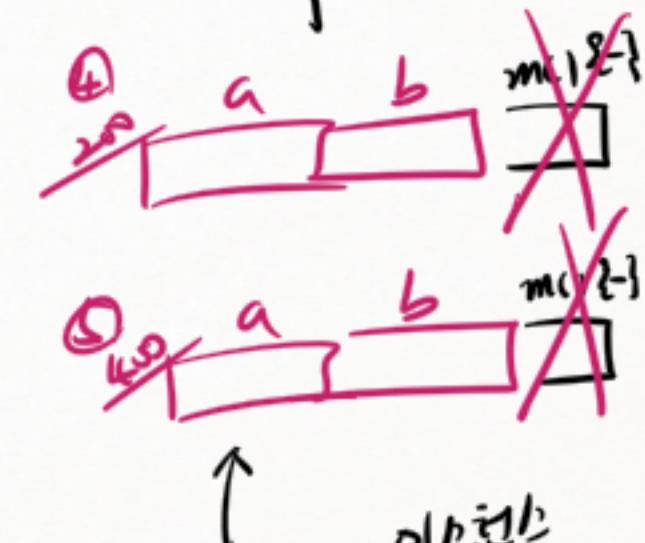
Method Area



JVM Stack



Heap



↑
 A 클래스의 인스턴스화

인스턴스화 m1은共享.

* 클래스 멤버와 인스턴스 멤버

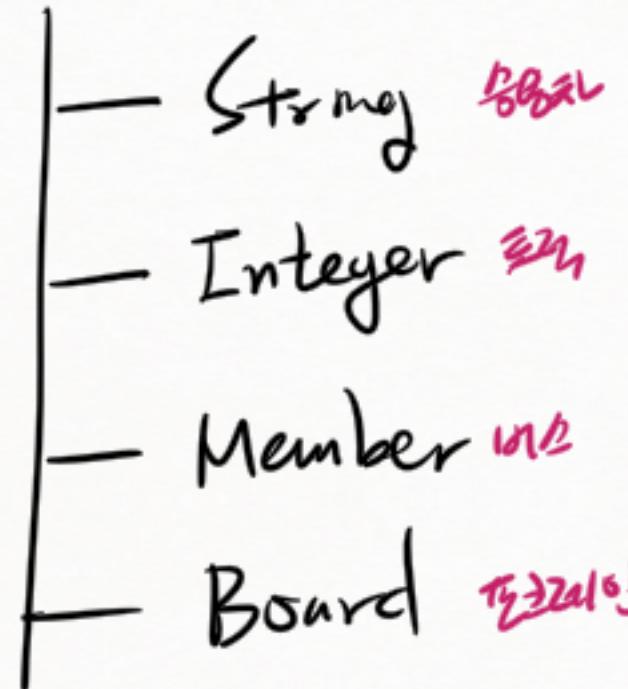
```
class Calculator {  
    int result;  
    void plus(int v){  
        result += v;  
    }  
    ...  
}
```

클래스 멤버
인스턴스 멤버를 다룰 때
연산자!
(인스턴스)

* Object 클래스
↳ 자바의 최상위 클래스

java.lang.

Object 사용

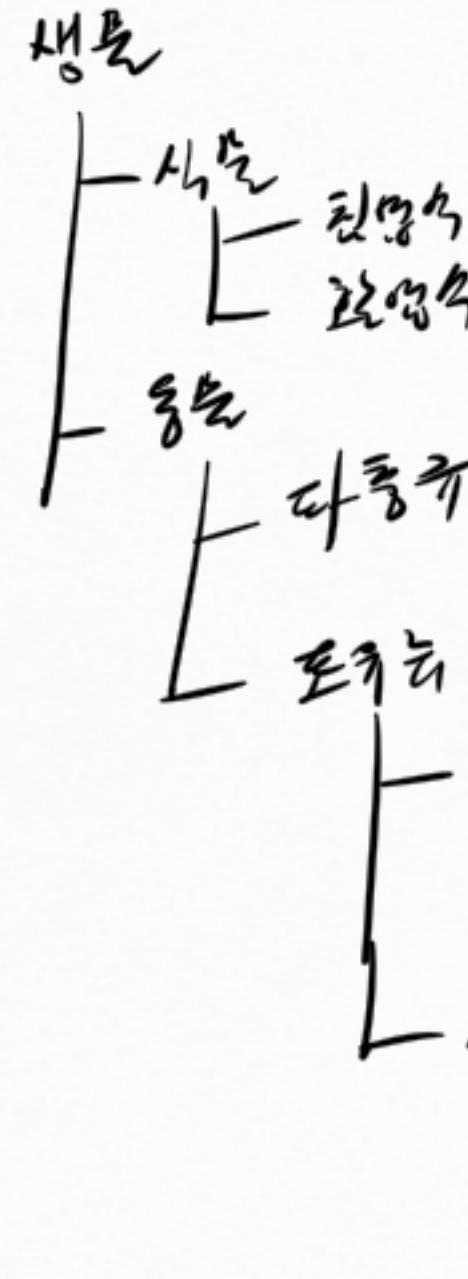


자바의 모든 것은 Object의
자식 클래스이다.

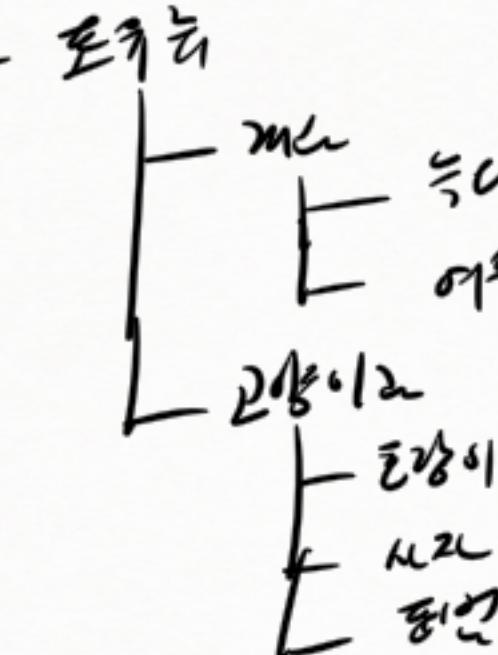
자식 (sub)

* 물류와 출판 분야

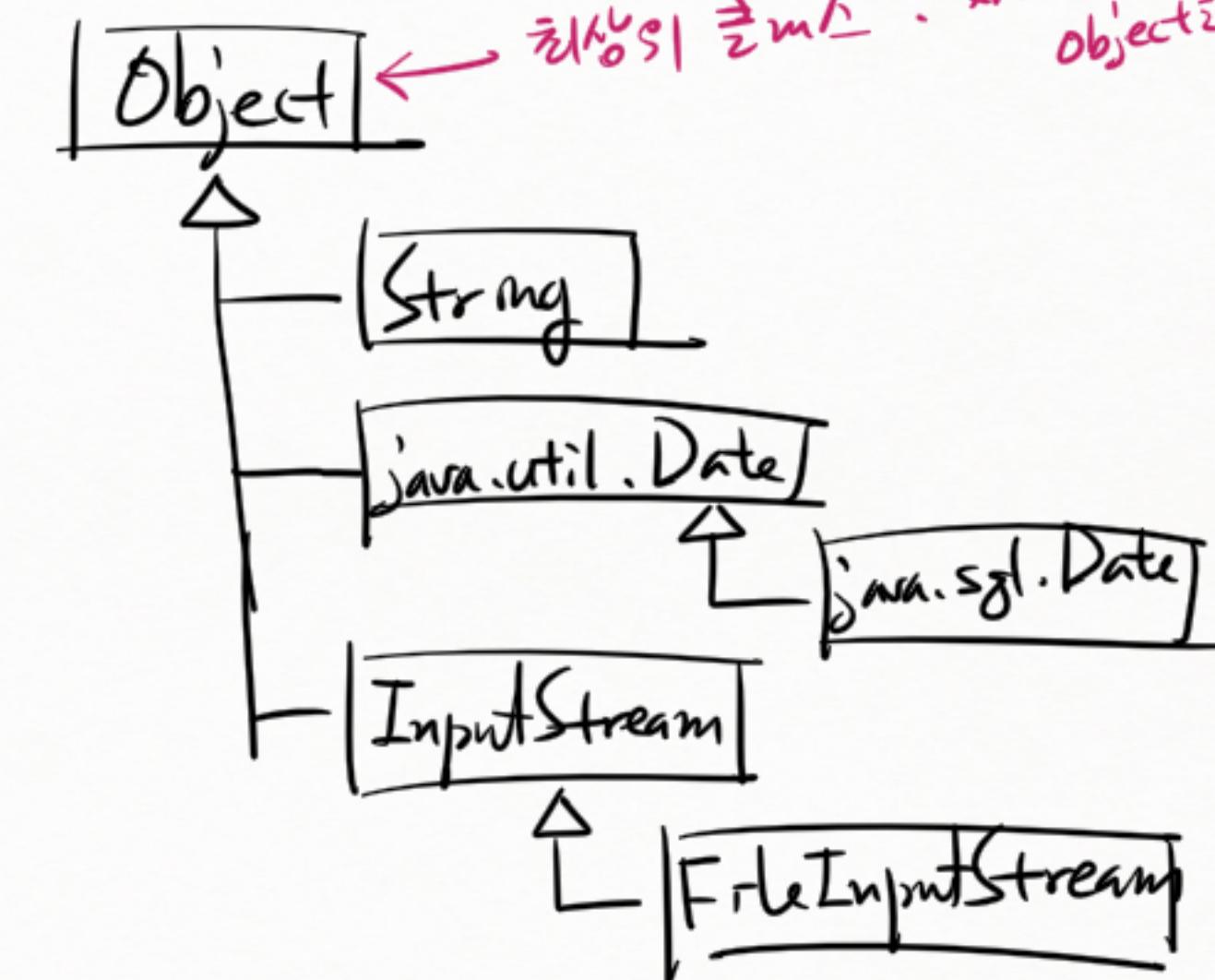
1877
MBS



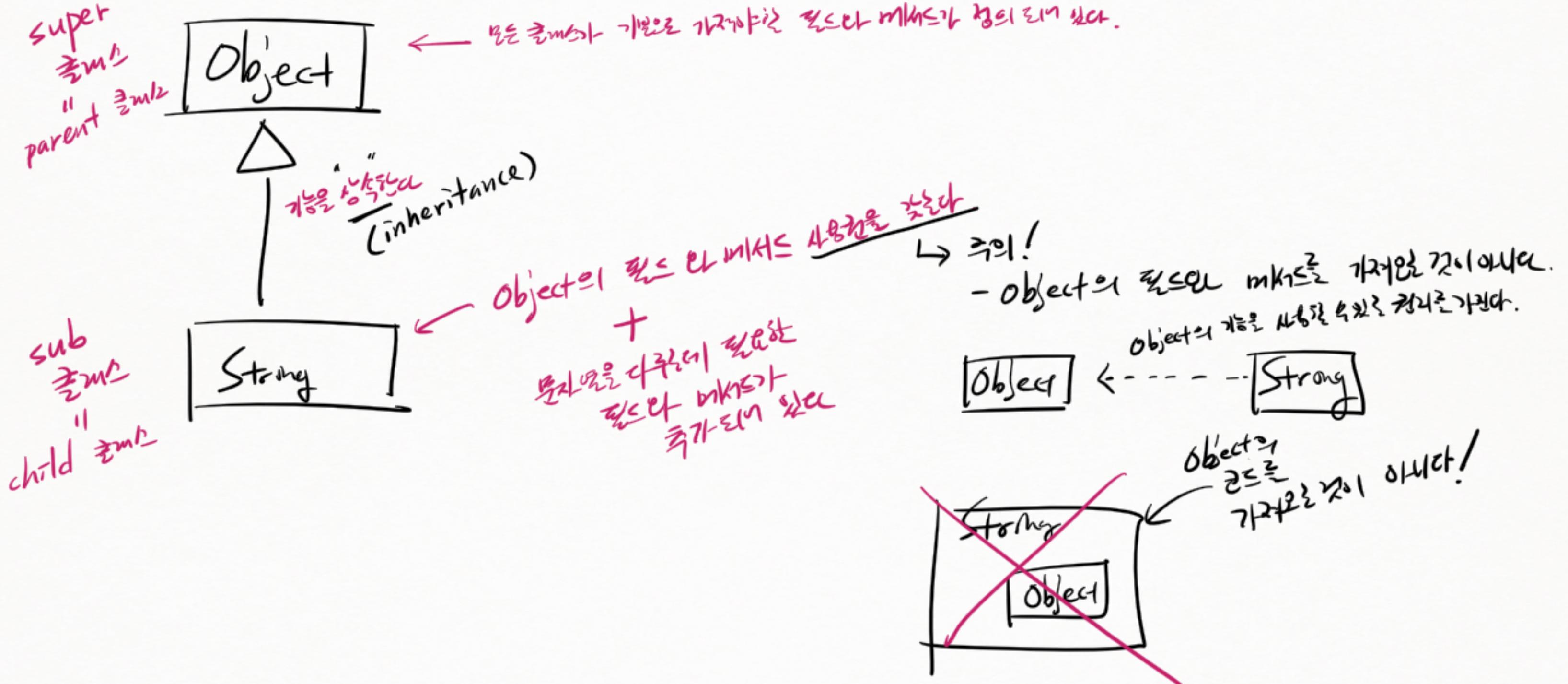
다중체



제작된 물건은 상수, 기능
기능을 구성하는 있다.



* 상위 클래스와 하위 클래스 : 같은 공유를 위한!



* 향수 예법: 근드 중의 향법 중 하나.



* 상속 문법과 다형성

- ↳ 대형화 범위 *
- ↳ 오버로딩 (overloading)
- ↳ 오버라이딩 (overriding) *

Car c;

```
c = new Car();
c = new Sedan();
c = new Truck();
c = new Trailer();
c = new Dump();
```

↳ 대형화 범위

Truck t;

```
t = new Car();
t = new Sedan();
t = new Truck();
t = new Trailer();
t = new Dump();
```

상속 | 출현 | 리턴값이
하나 | 출현 | 이전은 가능
하지만 수 있다
 ↓
구현 | 출현 | 가능
가지 않을 수 있다.

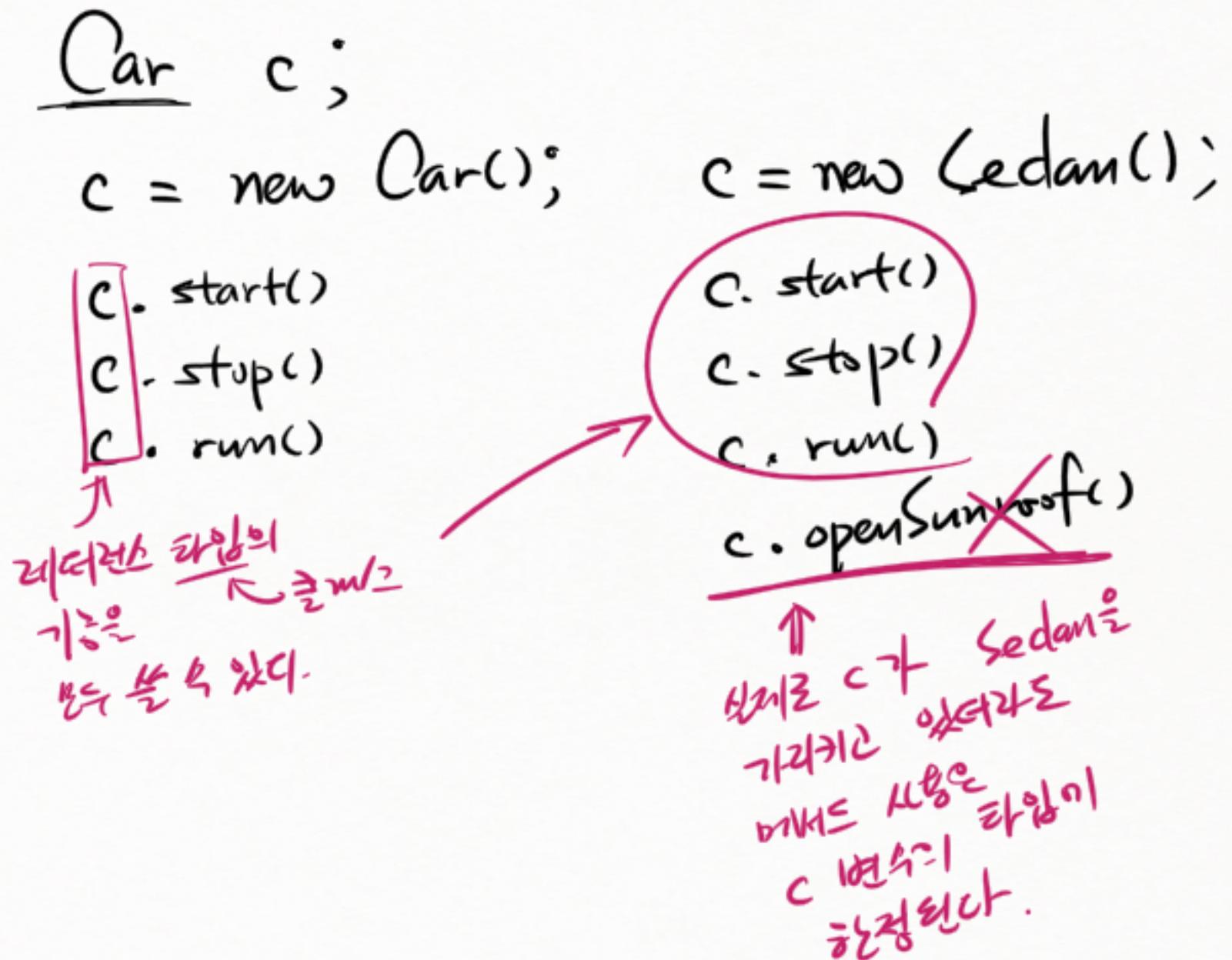
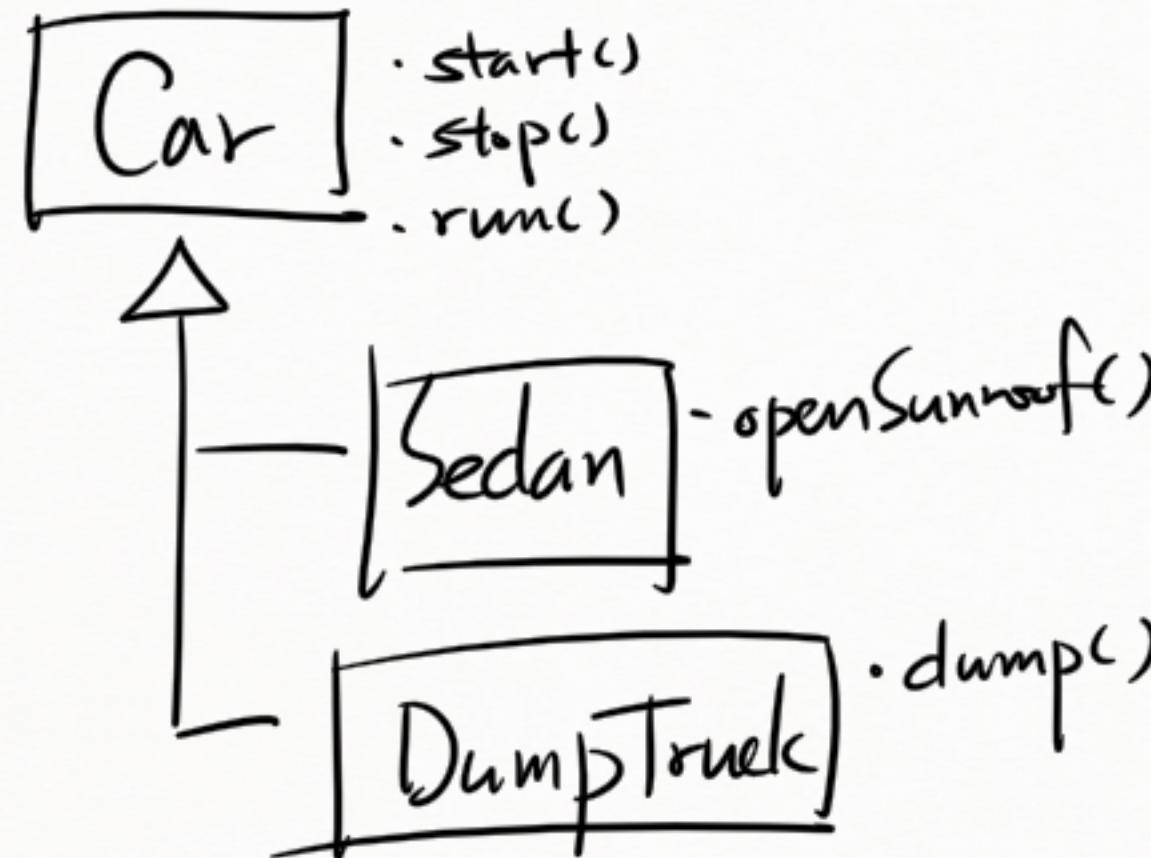
* 쿨러스 정의와 오버라이드 사용하기

```
class Board extends Object {  
    =  
}
```

(생략가능!)

```
class Member {  
    =  
}  
↑  
↑ 멤버를 2정의할 때  
↑ 이를로 Object를  
↑ 멤버로 정한다.
```

* 상속과接口



Sedan s;

s = new Sedan();

s.start()
s.stop()
s.run()

s.openSunroof()

수퍼클래스의
기능은 자식
클래스에
다른

~~Car = (2m/2
primitive-type)~~

~~s = new Car()~~

s.start()
s.stop()
s.run()

~~s.openSunroof();~~

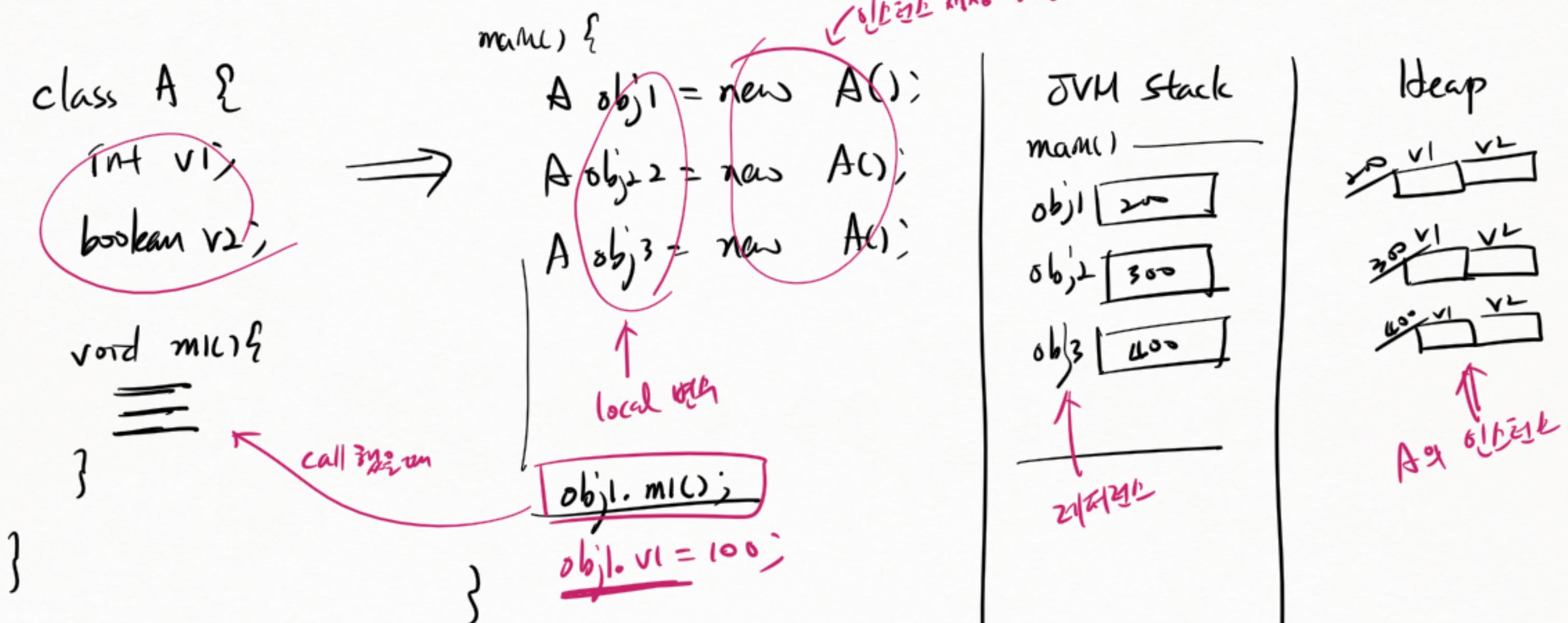
s의 인터페이스
Sedan의 기능은
모두 s가
갖고 있다.
Car는 자식
클래스에
다른

자신
클래스의
기능은
자신
클래스
만에
있다.
Car는
모두
Car
클래스
만에
있다.

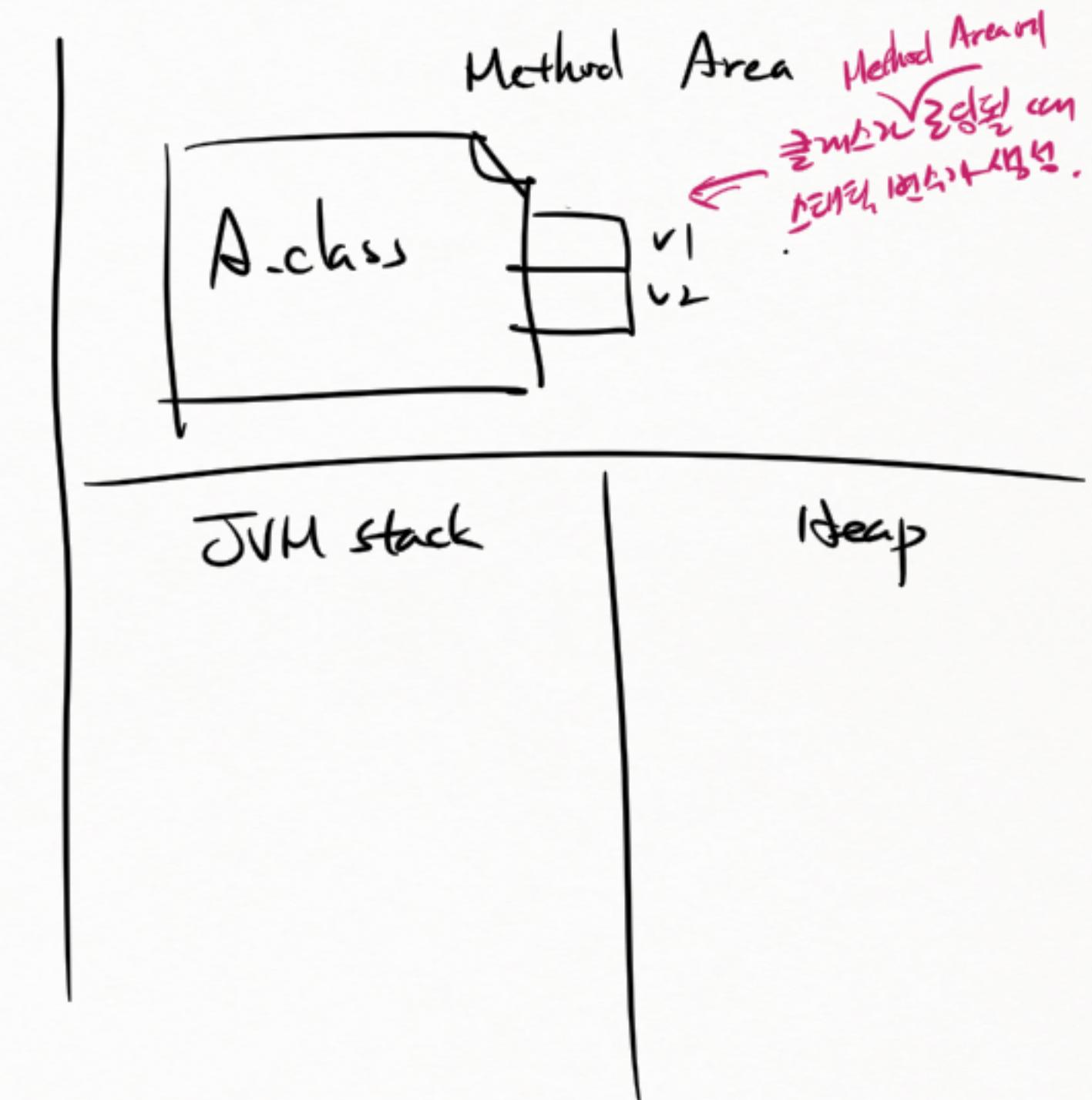
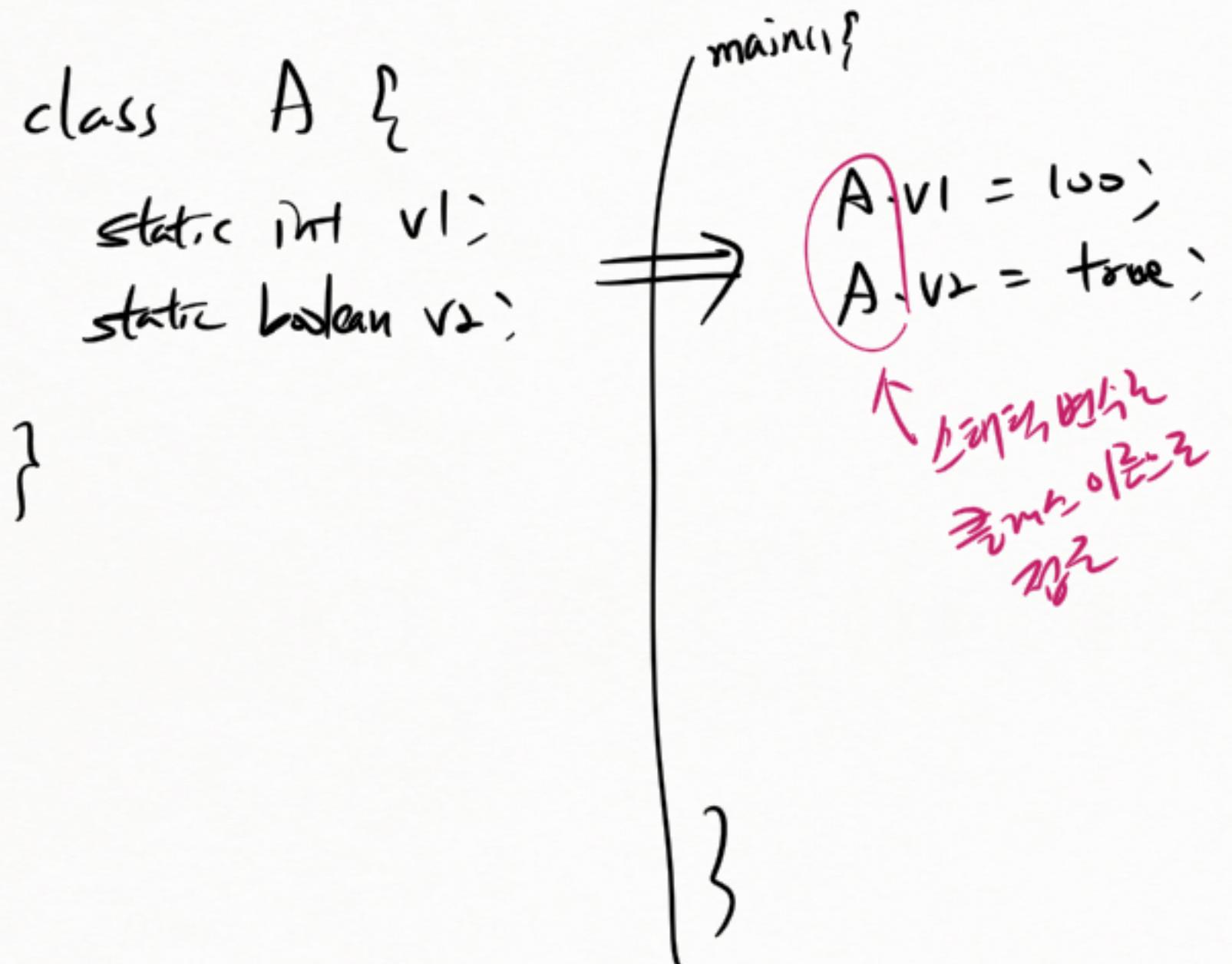
* static 필드와 non-static 필드

```
class A {  
    int a; // non-static 필드(변수) ← Heap ← Garbage Collector가  
           // 관리할 영역  
    static int b; // static 필드(변수) ← Method Area  
}
```

* Object (non-static) 풀드



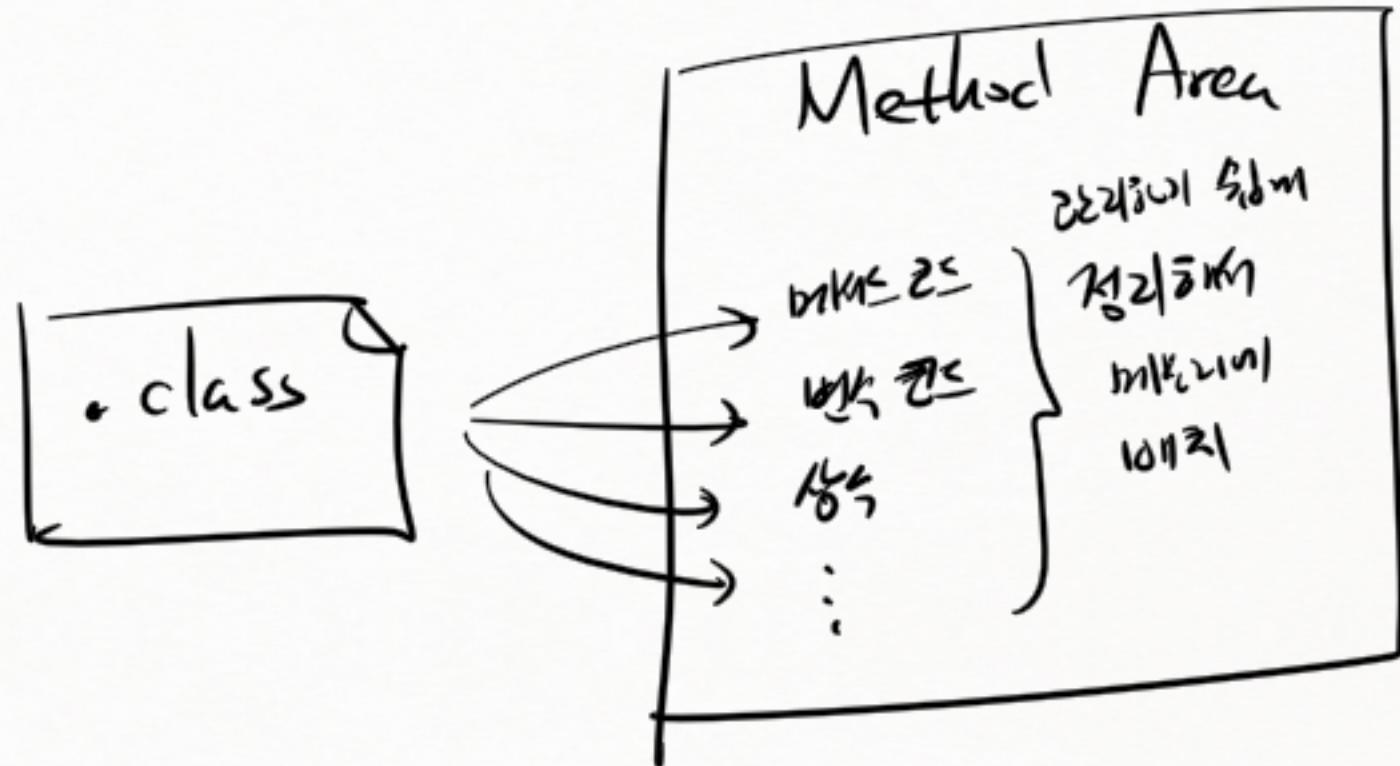
* 주소(static) 필드(값)



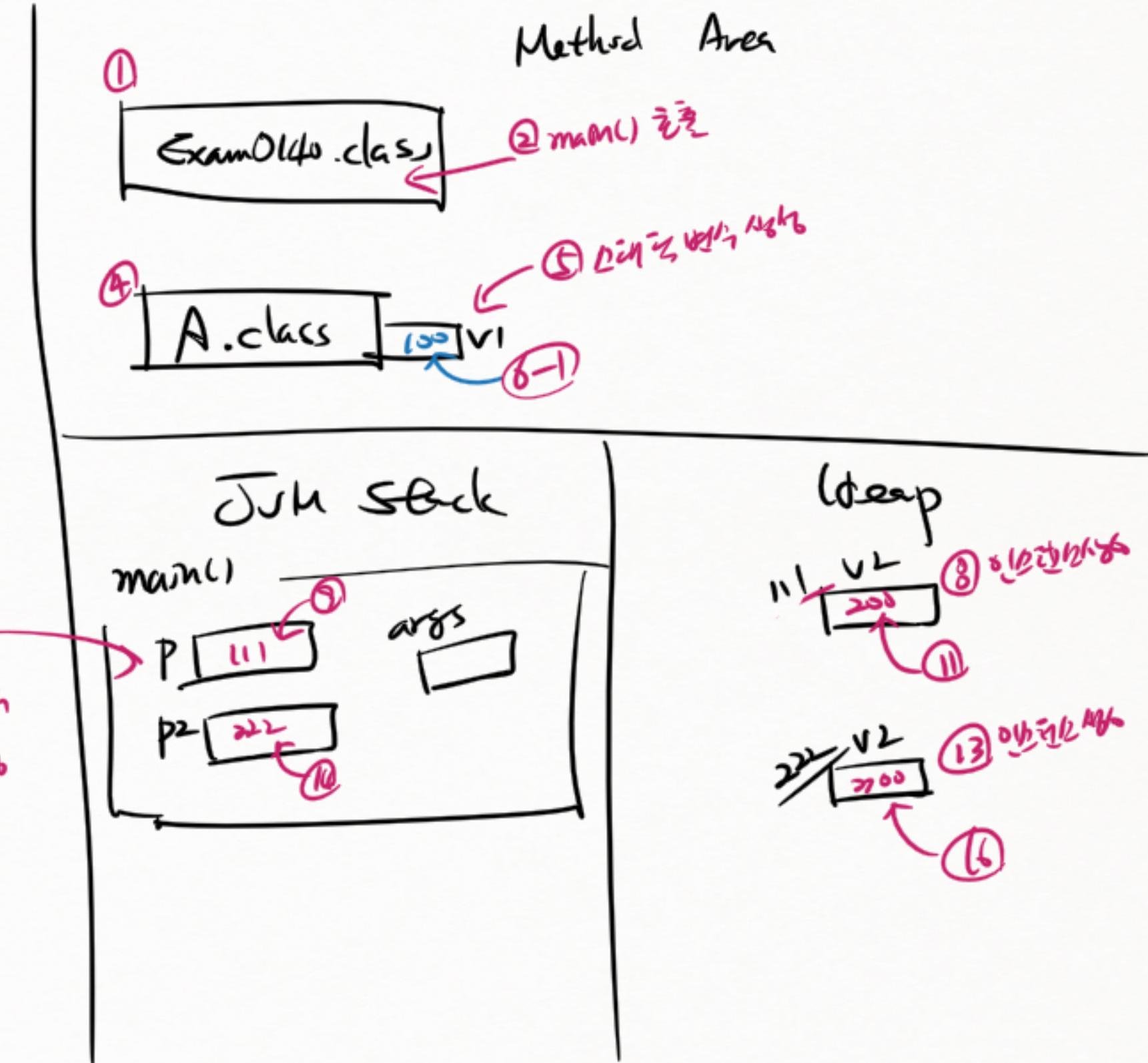
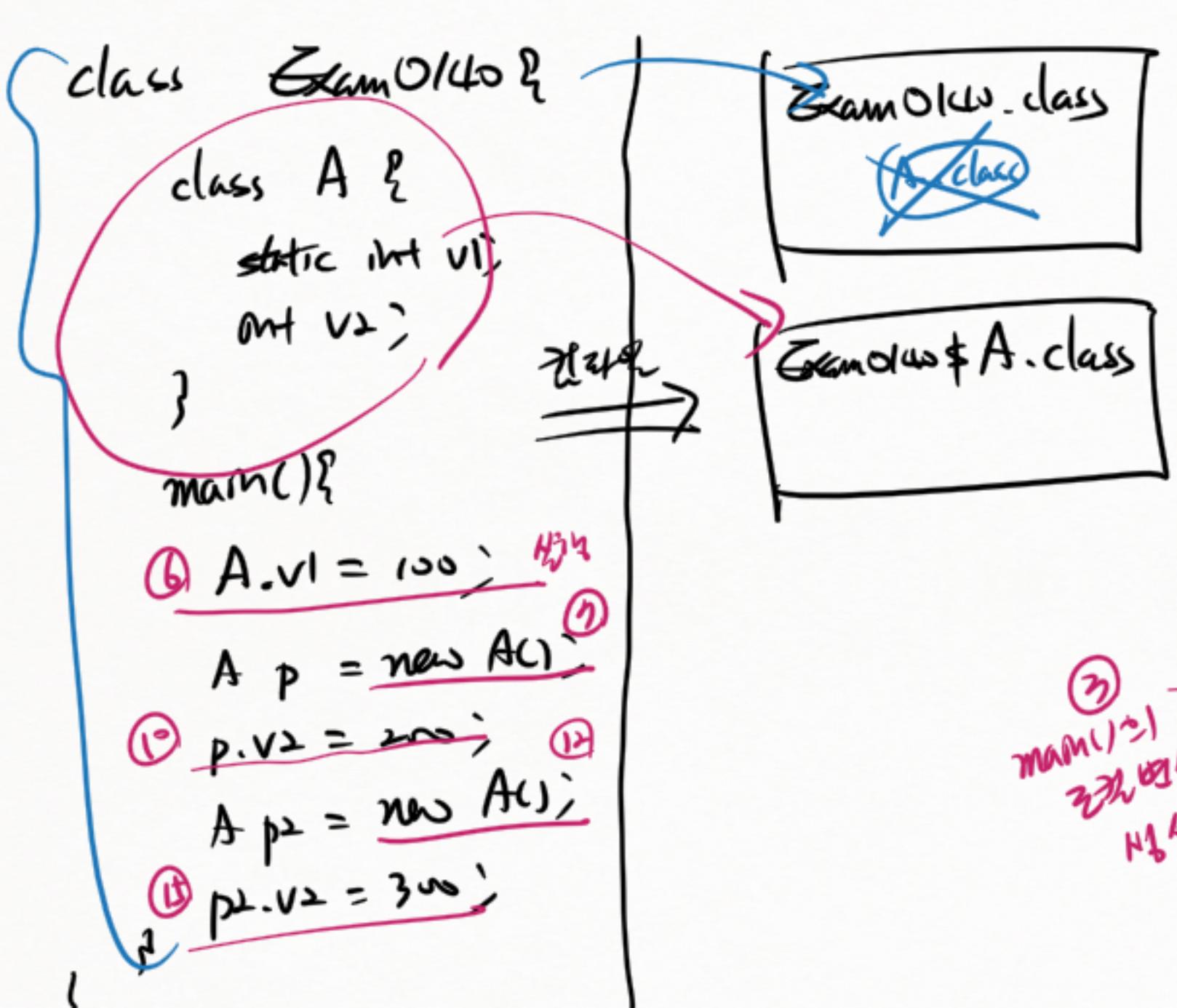
* JVM의 로딩과 실행

\$ java Hello

- ① Hello.class 찾는다
- ② Bytecode 검증
- ③ Method Area에 로딩 \Rightarrow
- ④ 스레蚀 필드 생성
- ⑤ 스레蚀 블록 실행
- ⑥ main() 호출

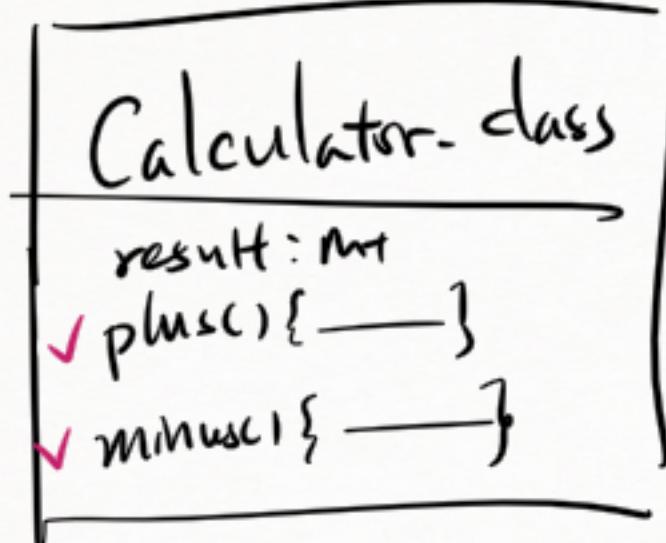
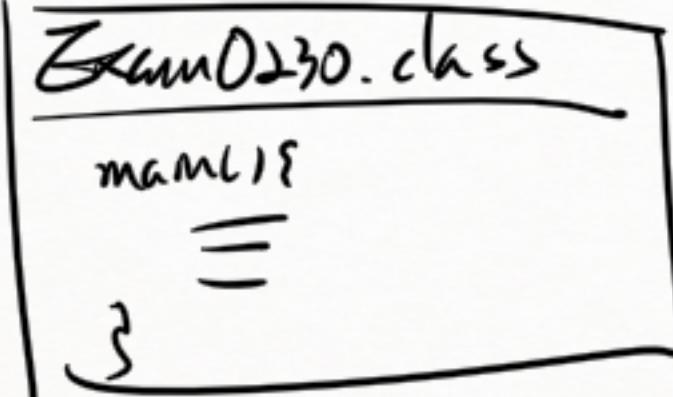


* 예제 2 문제, 소스코드 및 실행 결과 분석

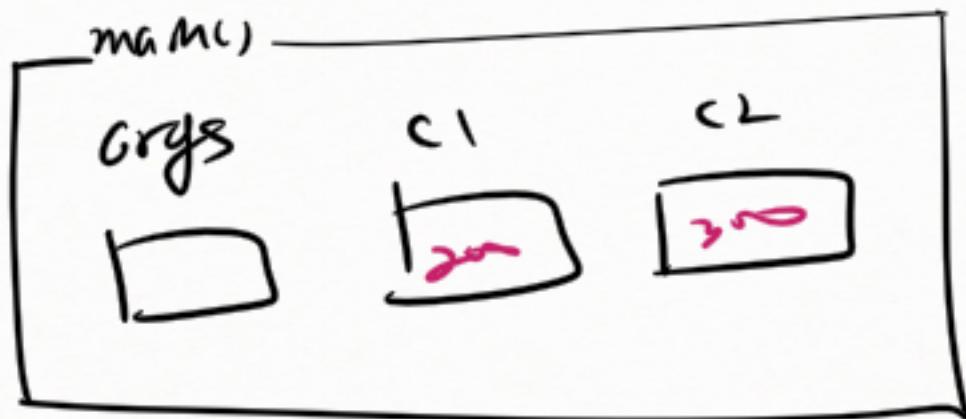


* 인스턴스 변수와 인스턴스 Method 둘다 3/21

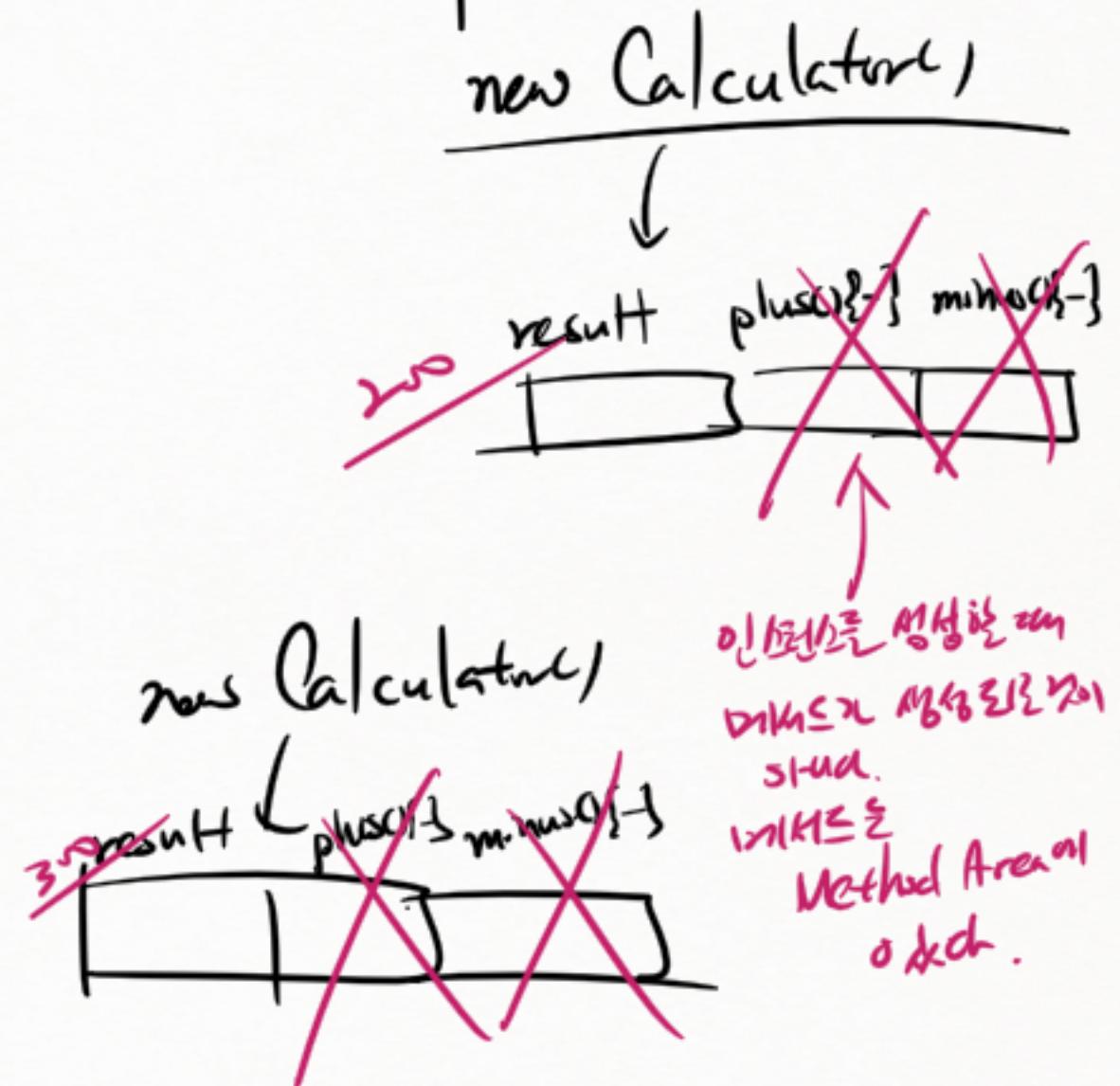
Method Area



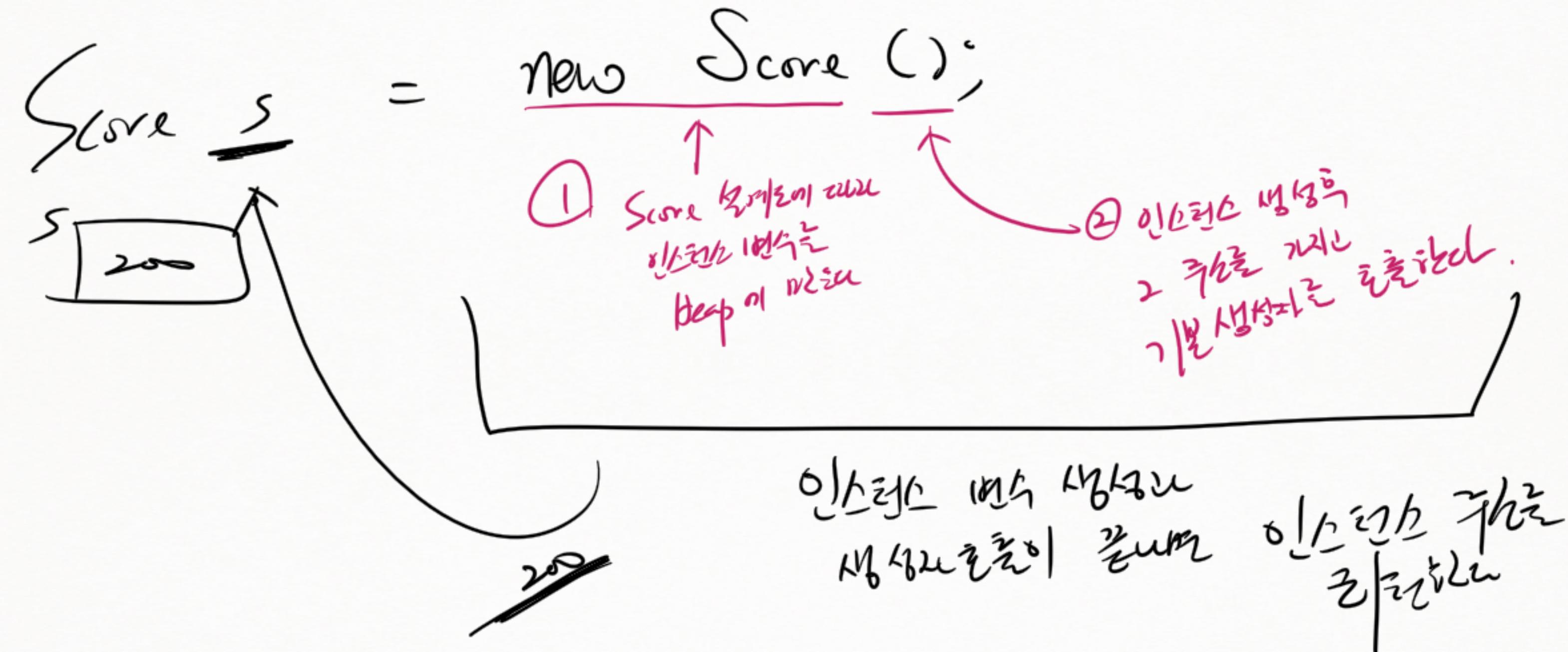
JVM Stack

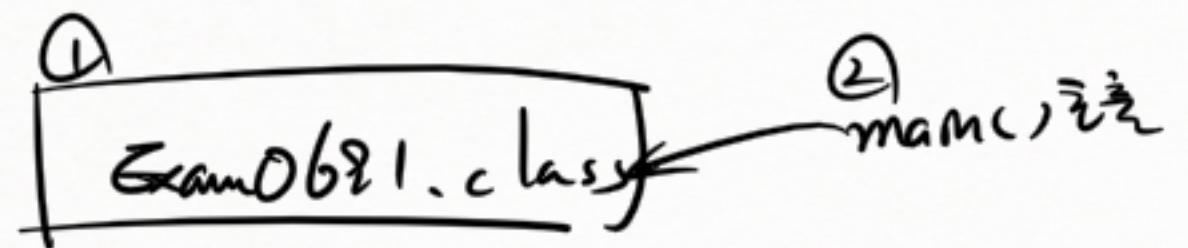


Decp



* 인스턴스 생성과 사용





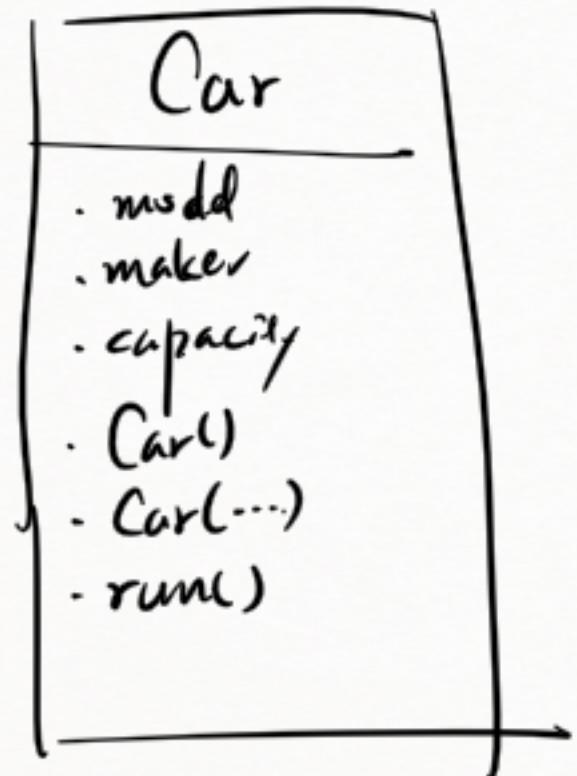
① A.static{}
② B.static{}
36
29

* 인스턴스 초기화 (instance initializer)

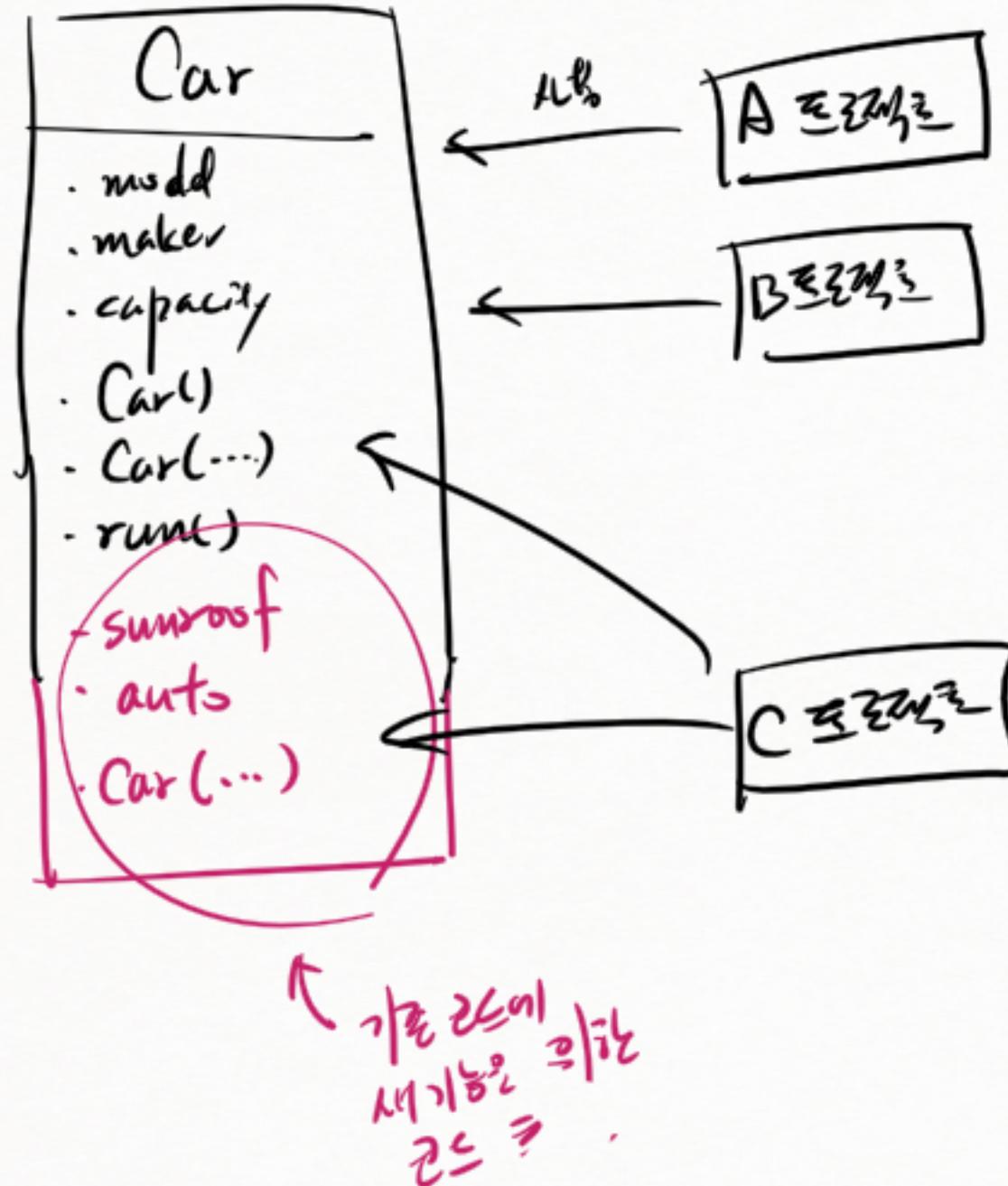
```
class A {  
    A() {  
        }  
    A(int a) {  
        }  
    A(String s) {  
        }
```

인스턴스 초기화
→
클래스마다
같은 방법
사용된다.
↓
여기 사용되는 공통으로 들어온
문법은 다음과 같다.
인스턴스 초기화
문법이다!

* 자료구조 예제



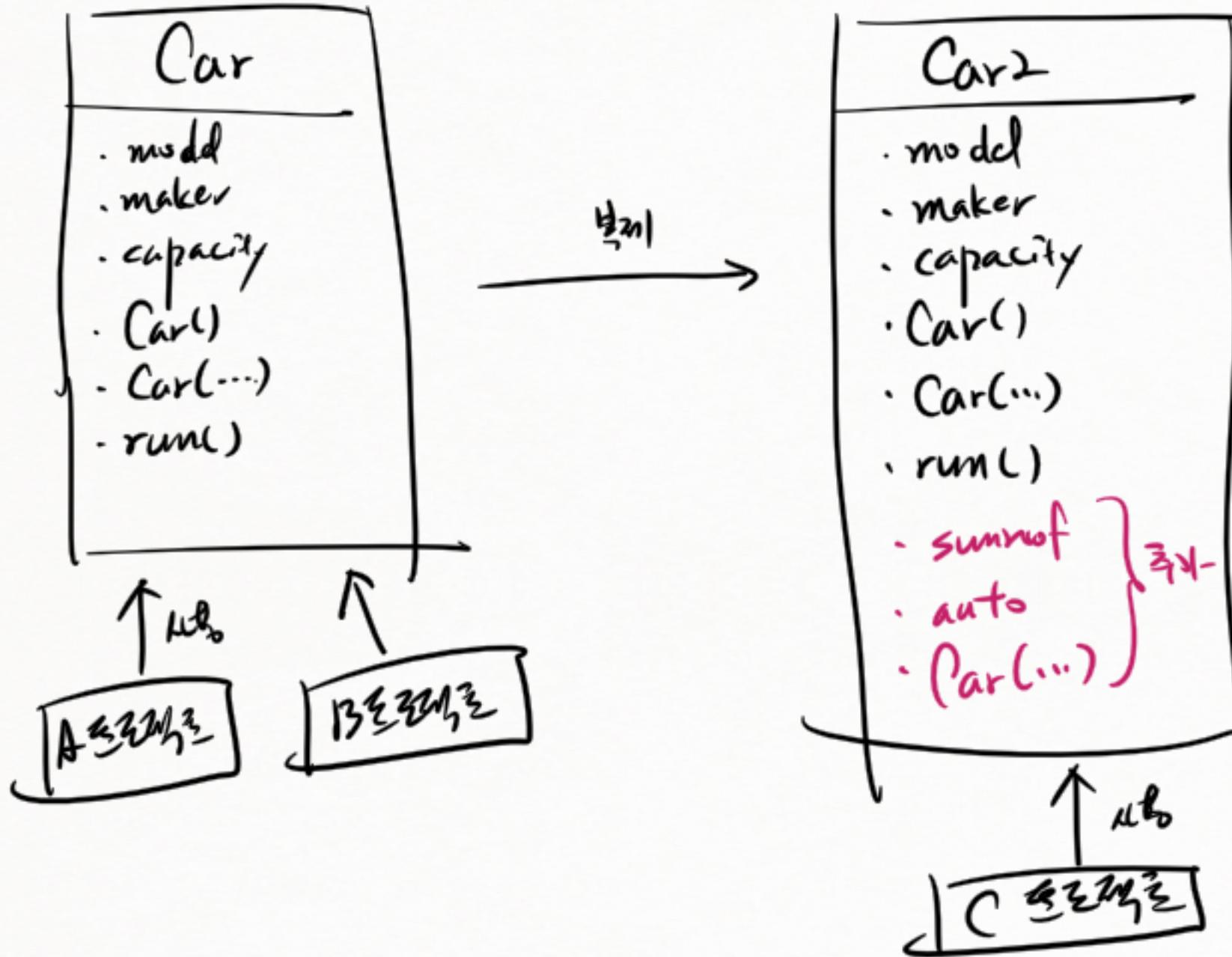
* 기능을 확장하는 방법 - ① 기존 클래스 연장



기반 프로젝트

- ★ ① 같은 대상에 기능을 확장하는 경우 기존 대상을 상속
★ ② 기존 대상을 기반으로 프로젝트에 확장할 때.
A와 B 프로젝트

* 자동차 클래스의 상속 - ② 자동차를 복제하는 예제



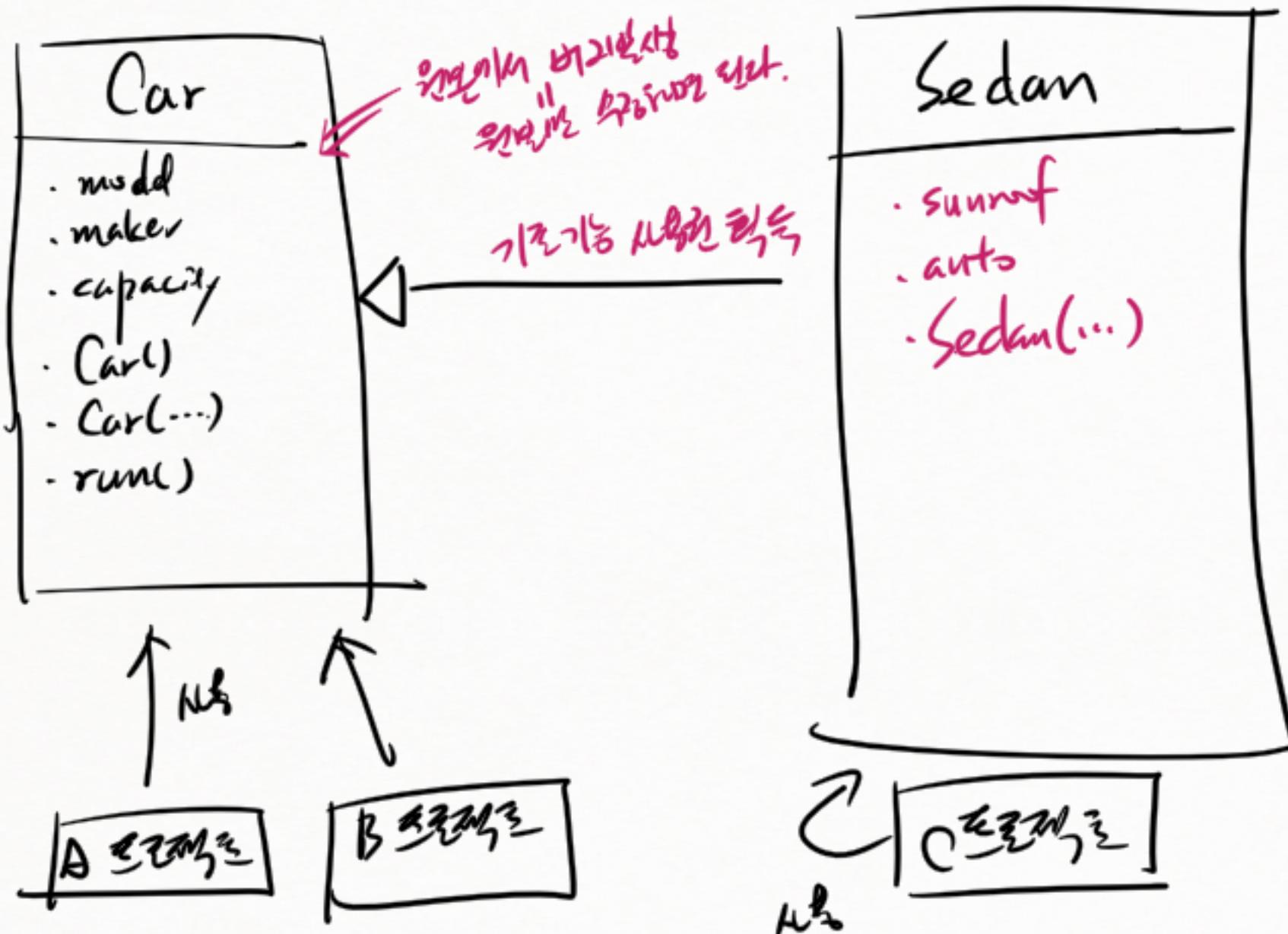
특징

① 자동차를 복제할 때
기존 프로그램 개발을 간단화.
→ 중복코드 제거

단점

① 복제 → 중복코드 사용
↓
(가능하지 않아 → 관계의 문제)
비교수용성 → "
유지보수를 한다."

* 기능을 확장하는 방법 - ③ 상속을 이용



특징!

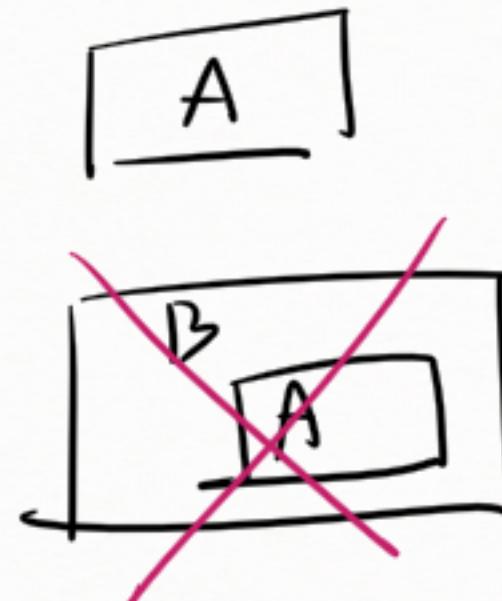
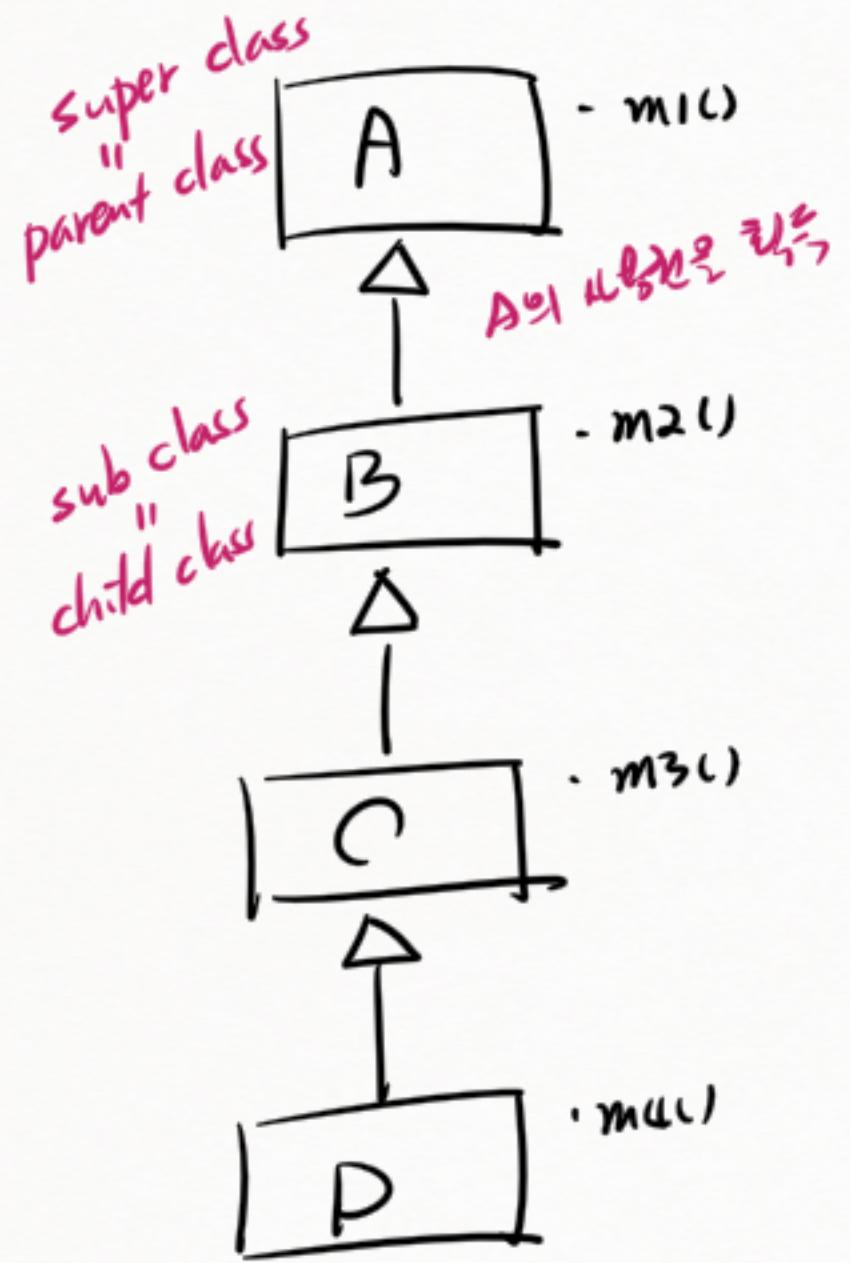
- 기존 코드를 통해 상속.
↓
이전 프로그램에 영향을 가지지 않아야
- 기존 코드를 재사용 → 비용 절감
→ 비용 초기 가격 ↓

단점!

코드 중복을 없애야.
↳ 비용 수정이 필요

- 단점!
- 여러 단계를 거쳐야 하는
작업은 기능은 강제로 상속받을 경우가 있다

* 부기된 멤버는



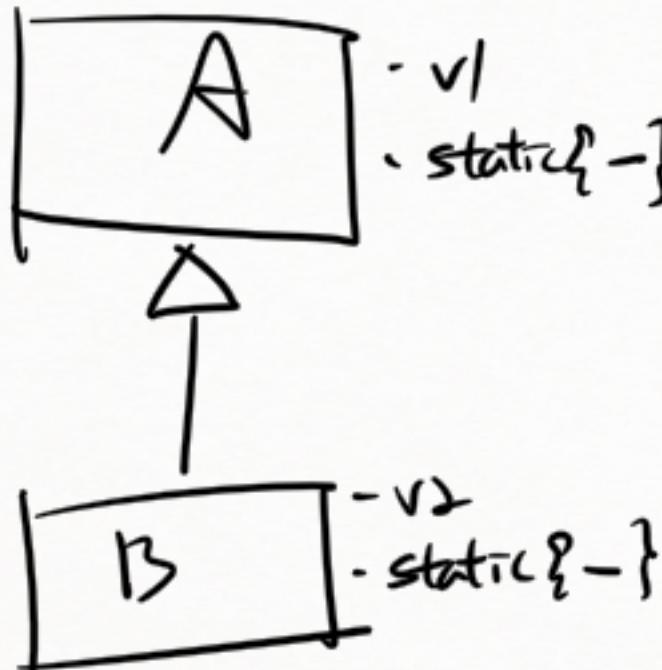
A의 부기된 멤버는 m1()
B의 부기된 멤버는 m2()
A의 부기된 멤버는 m1()
A의 부기된 멤버는 m1()

B obj = new B();

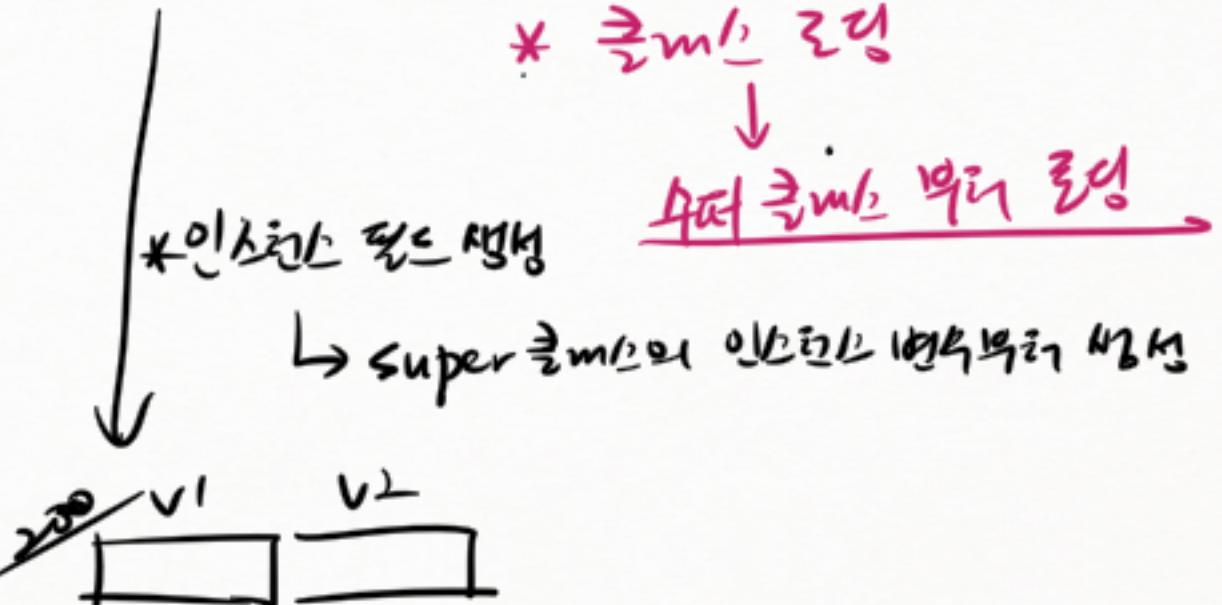
obj. m2(); // ok

obj. m1(); ← B 클래스를 통한
↑
A의 m1()은
A 클래스의 멤버는
사용할 수 없다

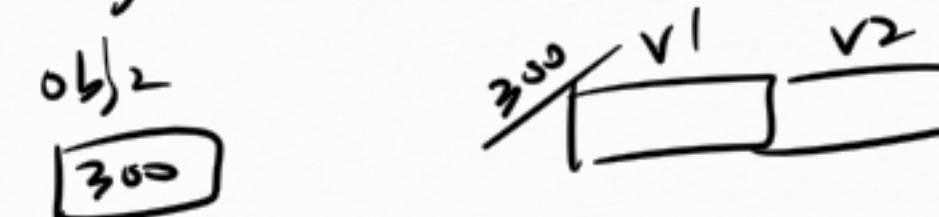
* 상속과 인스턴스 필드(변수)



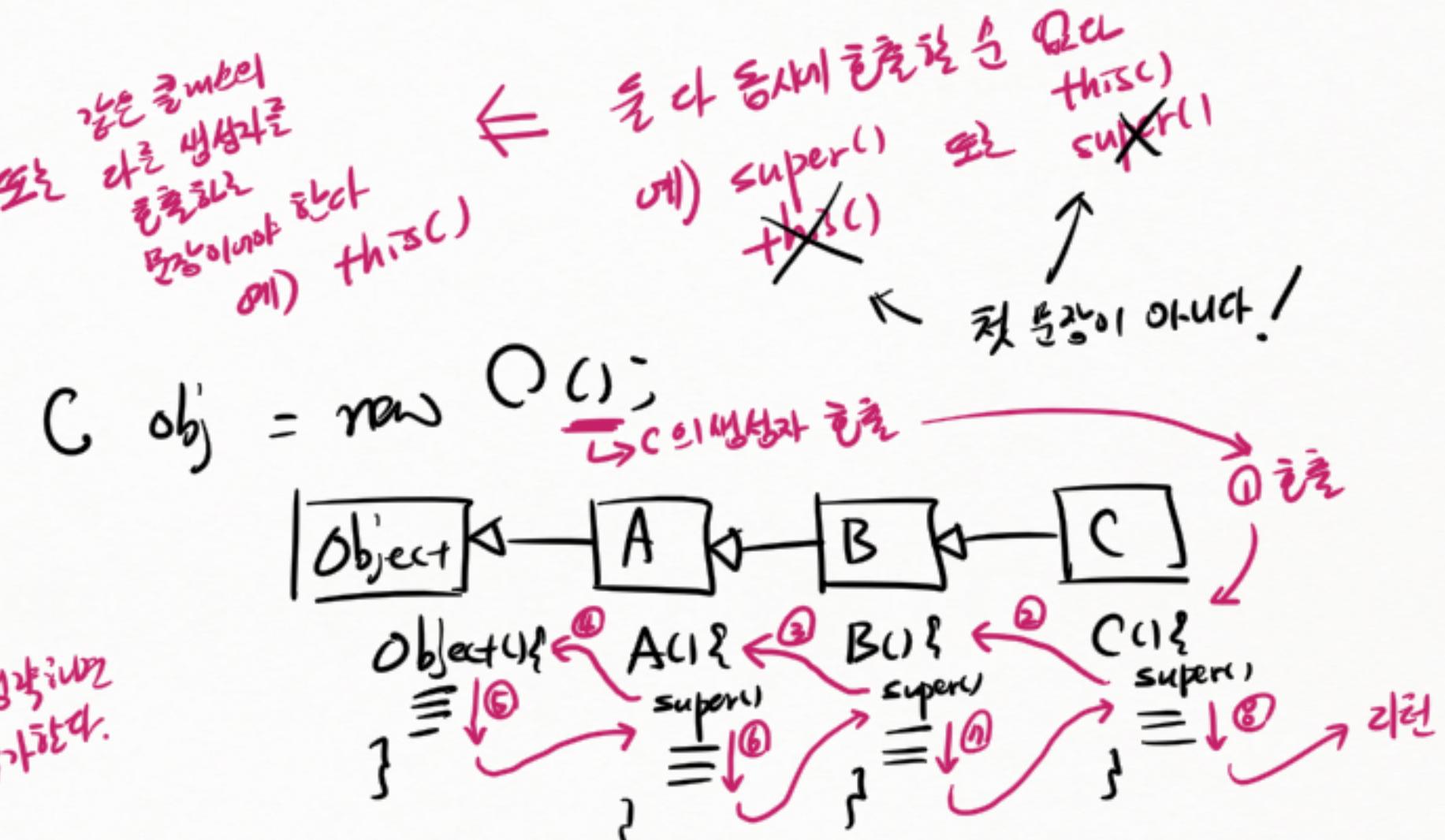
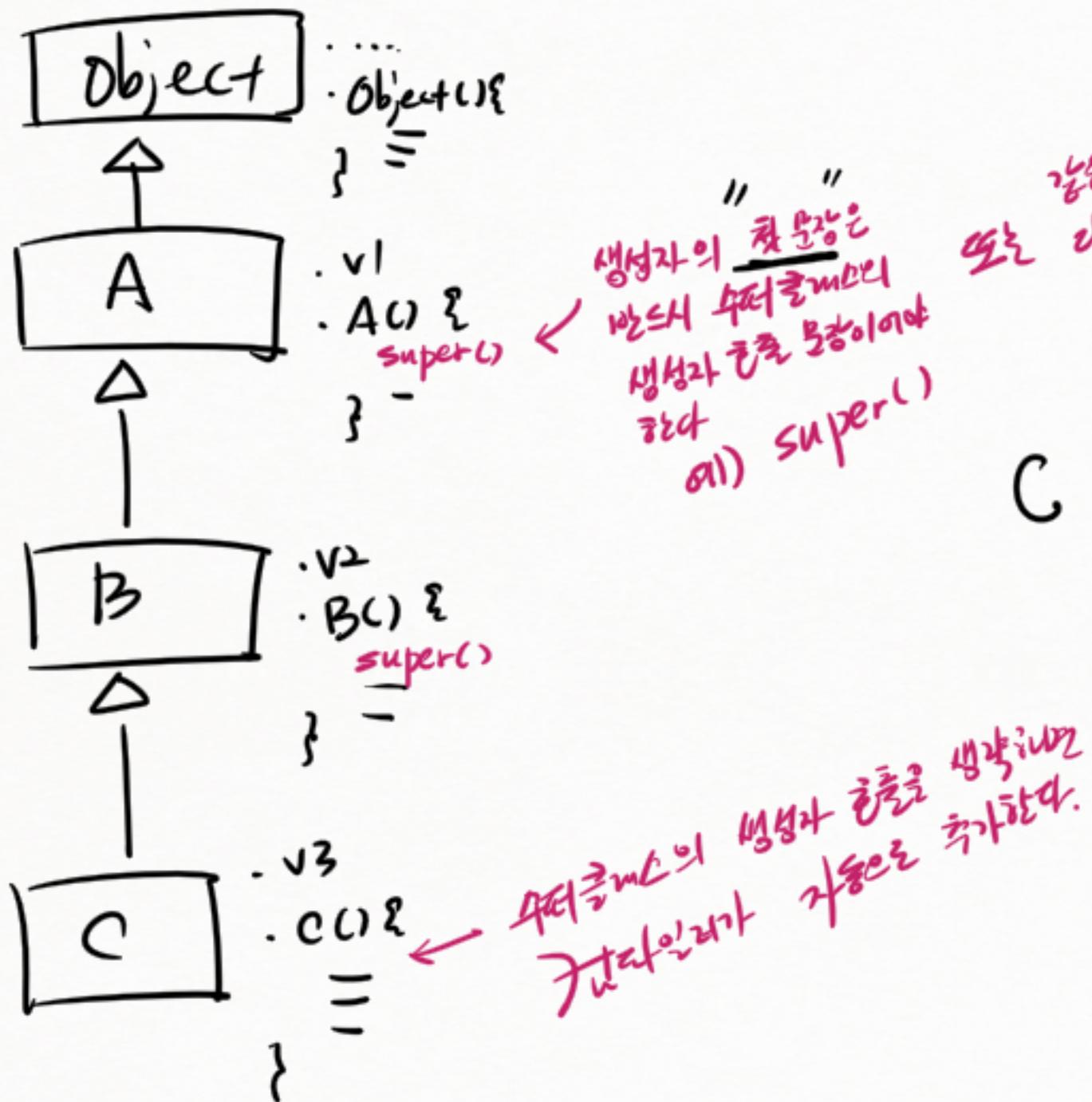
$B \ obj_1 = new B();$



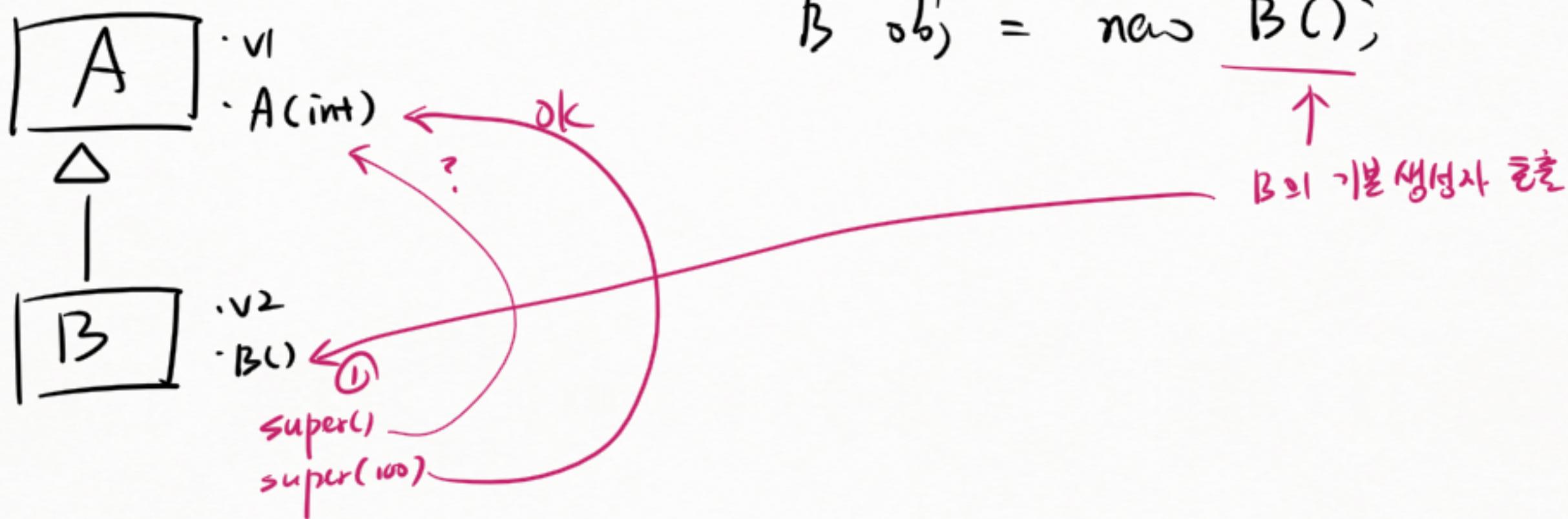
$B \ obj_2 = new B();$

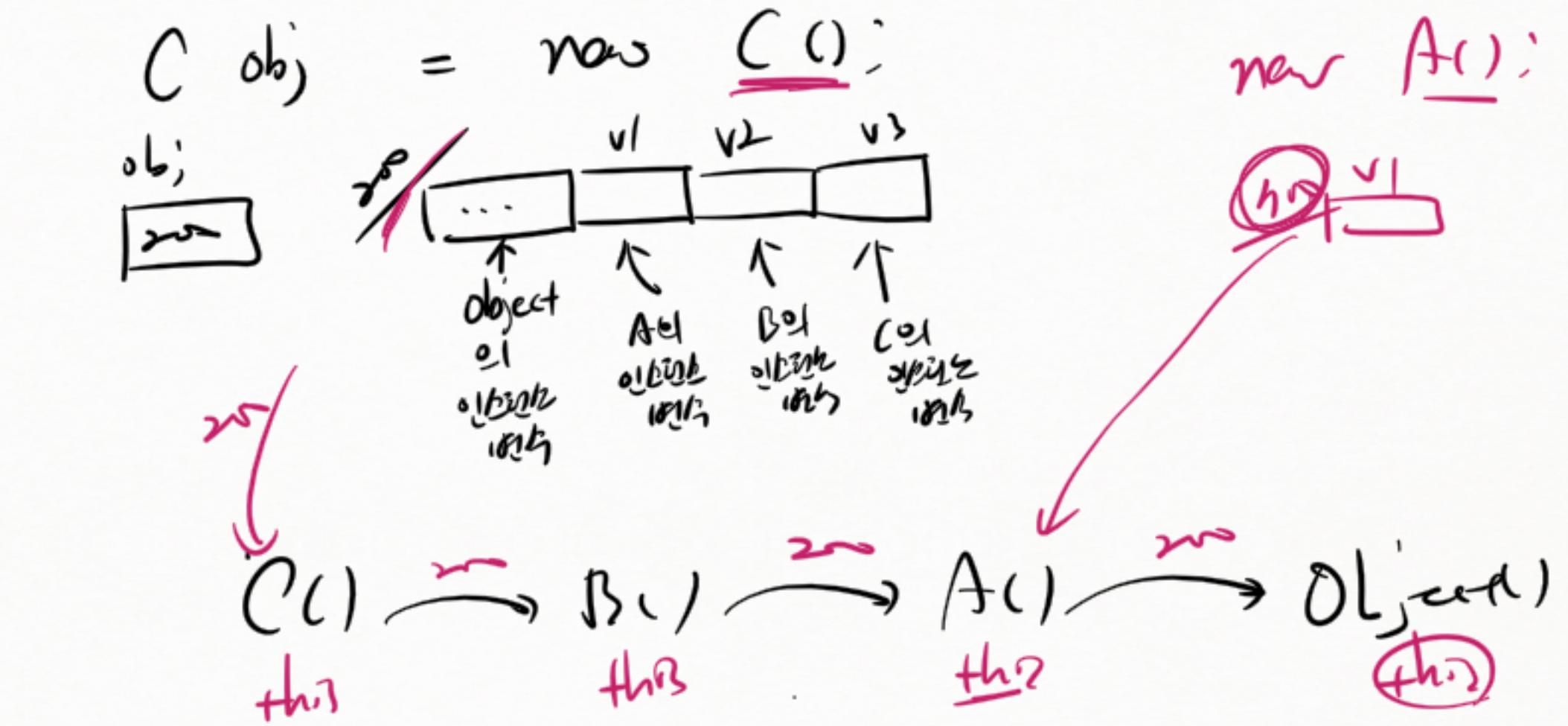


* 생성자 호출 순서

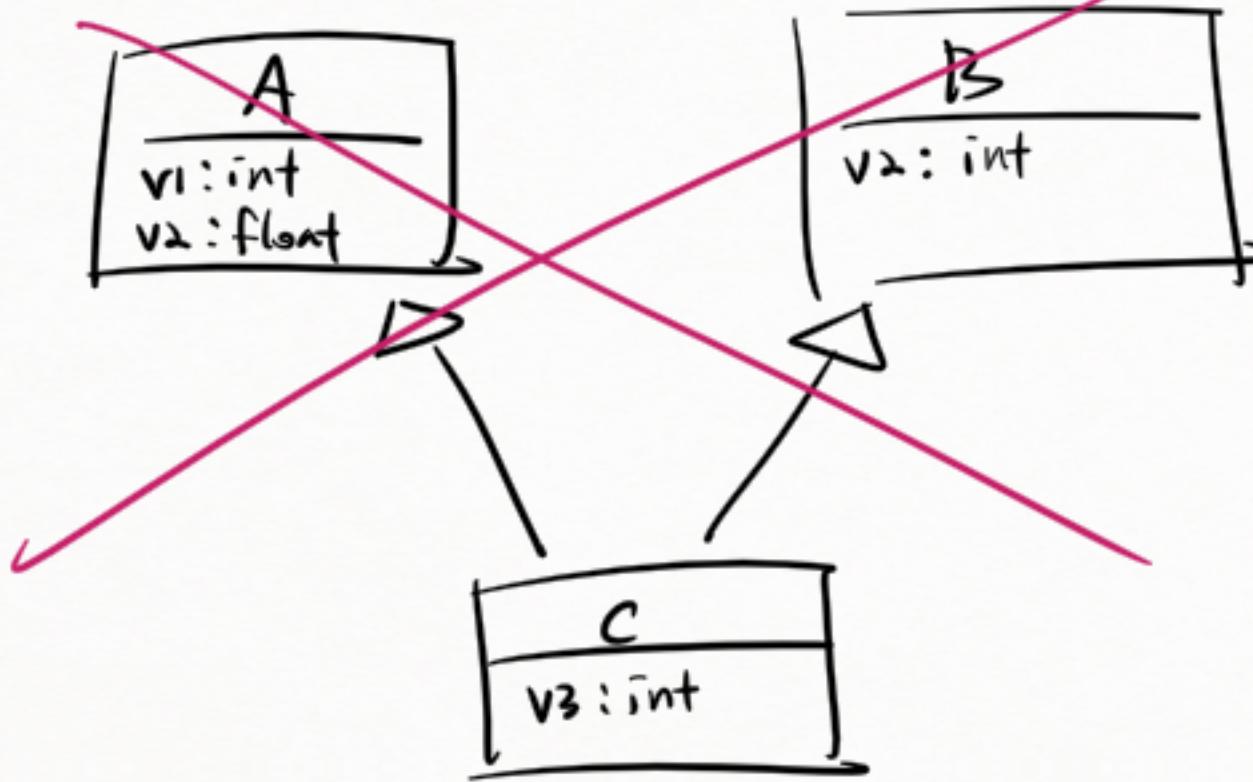


* 생성자 호출 2

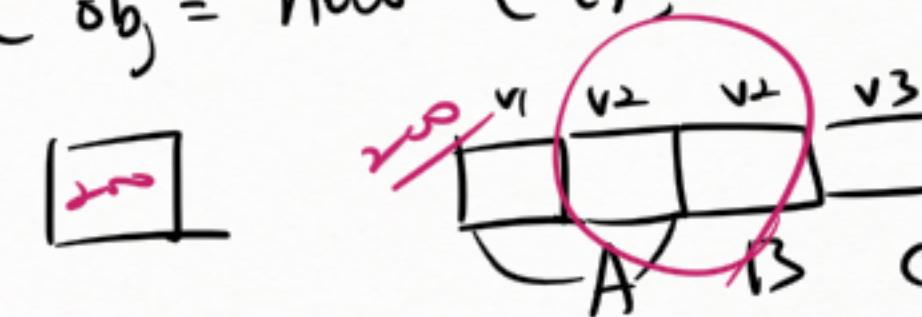




* 다중 상속 \Rightarrow 자원 누획!



$C \text{ obj}' = \text{new } C(1);$



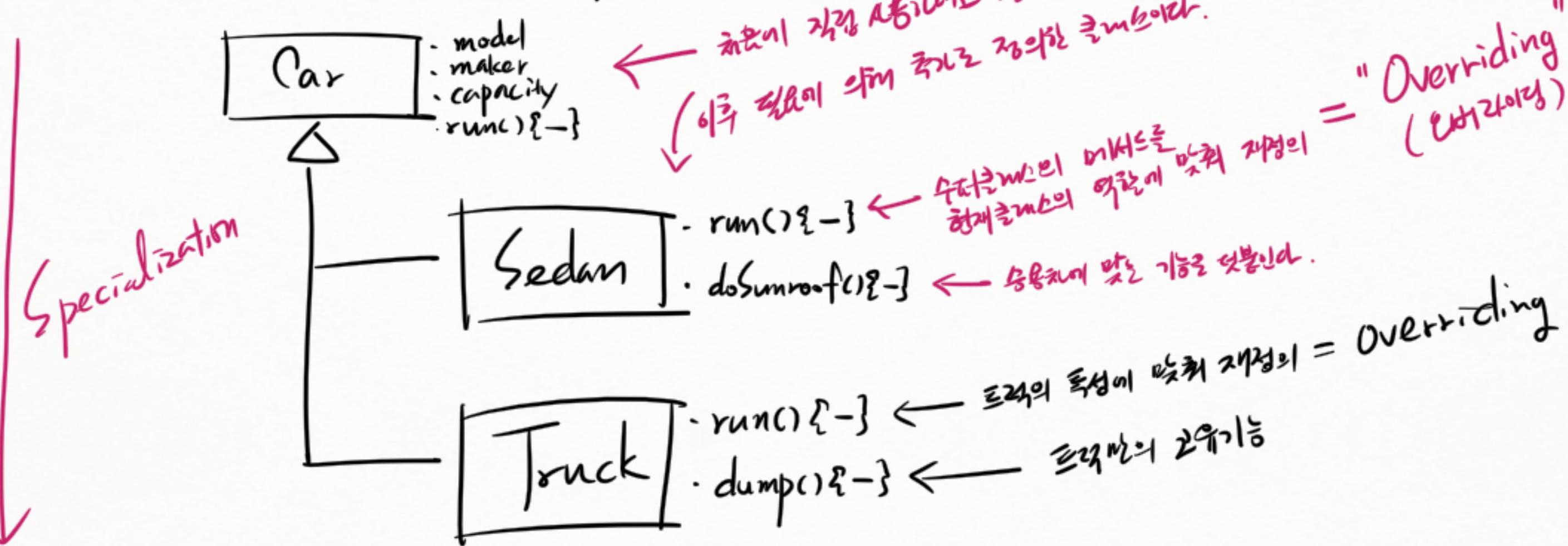
$\text{obj}' \cdot \underline{v2} = 0;$

A의 변수값
B의 변수값
주원화가 없어.

↑ 주원화(주변)
주변을 초기화
↑ 전역 변수
전역변수 초기화

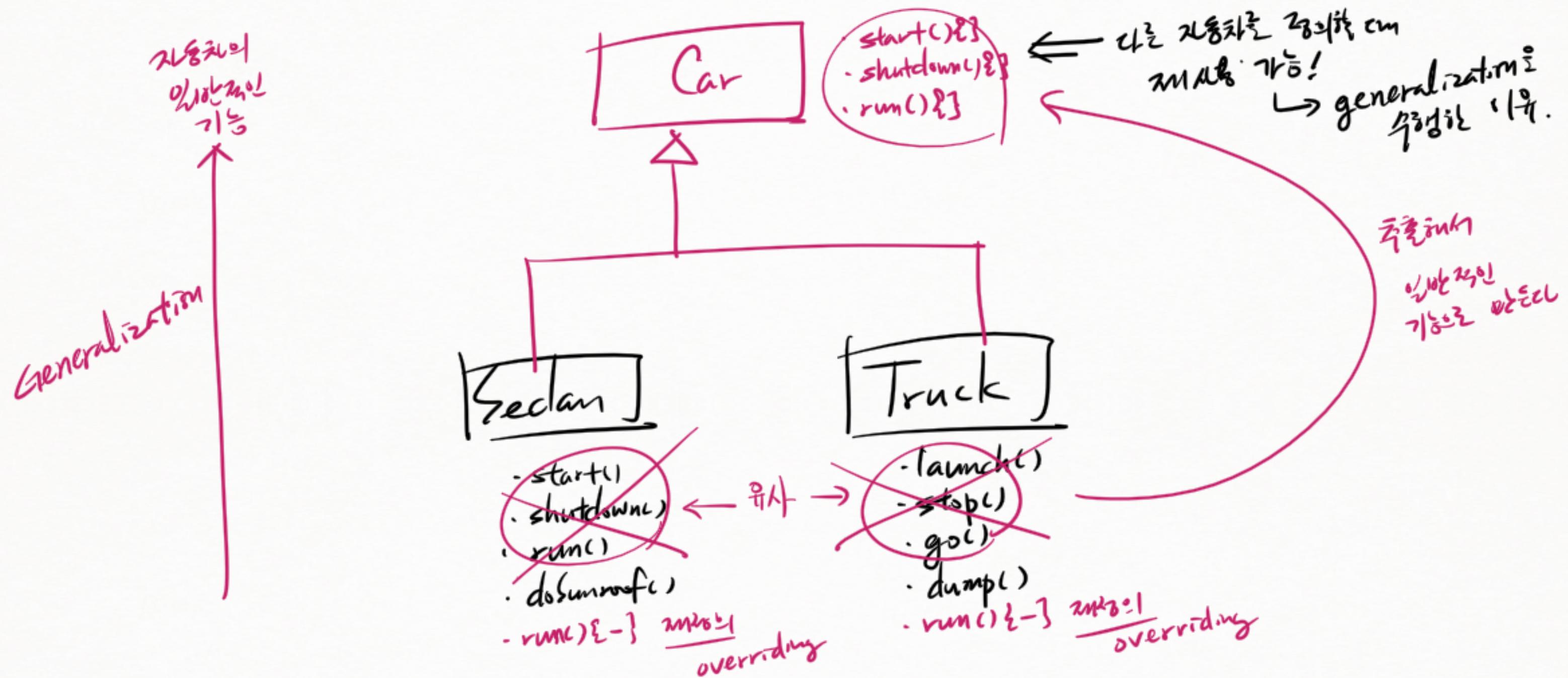
증명
증명하기 위해서는
다중 상속을 허용하지
않는다면 문제를 해결할
수 있다.

* ↗ : specialization (전문화)

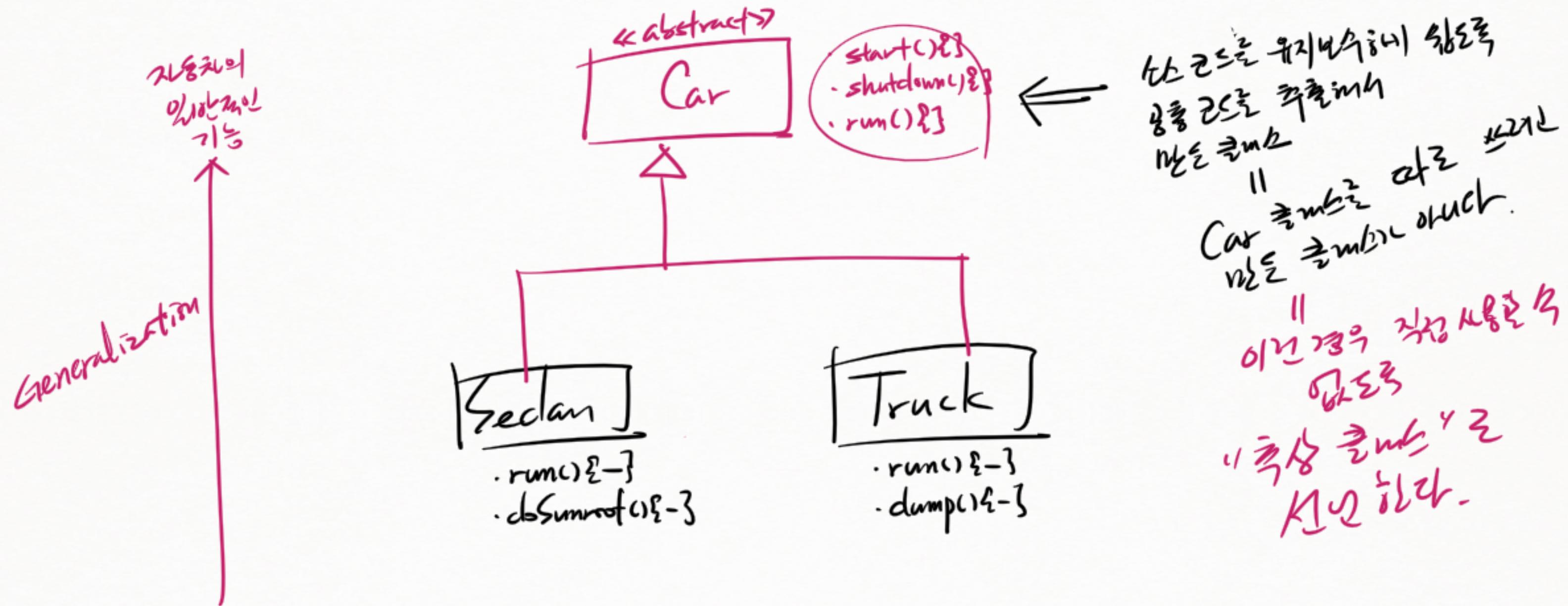


더 특별한
기능을 만들다

* 10: Generalization (일반화)



* 차량의 추상화



* 상속과 추상 클래스

<abstract>



Method
Signature

"function prototype"
(C/C++)

Concrete class

"자식 클래스"
↳ 인터넷에서 찾기



start()
shutdown()
~~run()~~
doSunroof()
run()

launch()
stop()
~~run()~~
dump()
run()

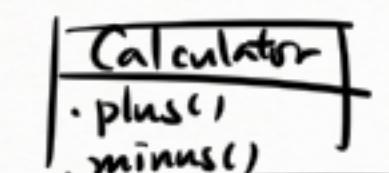
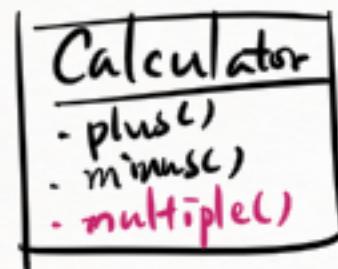
자식 클래스
부모 클래스

body
만들기 예제
"자식 클래스"

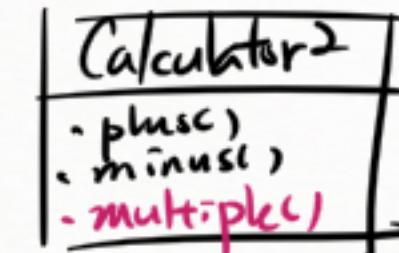
상속의 sub 클래스
자식의 부모는

* 기능 학습법 cheat sheet

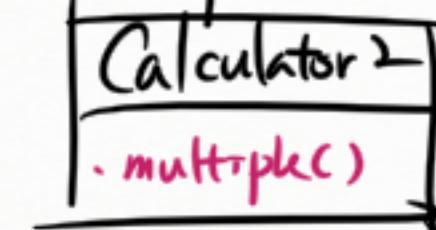
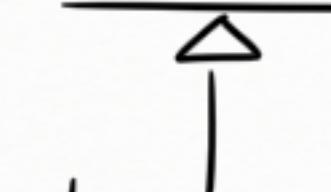
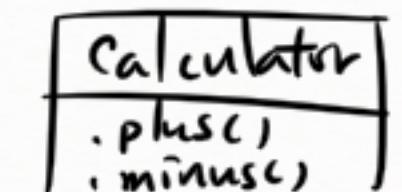
① 기능 재사용



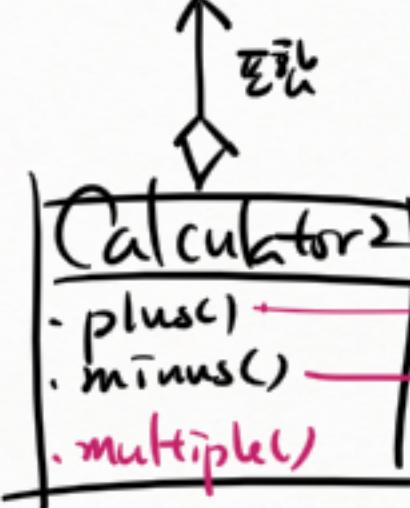
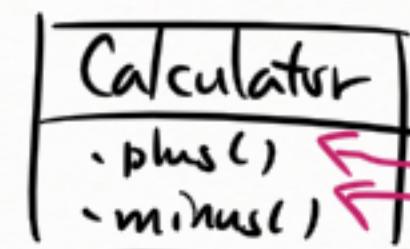
(기능)



③ 상속



④ 오버



"%"

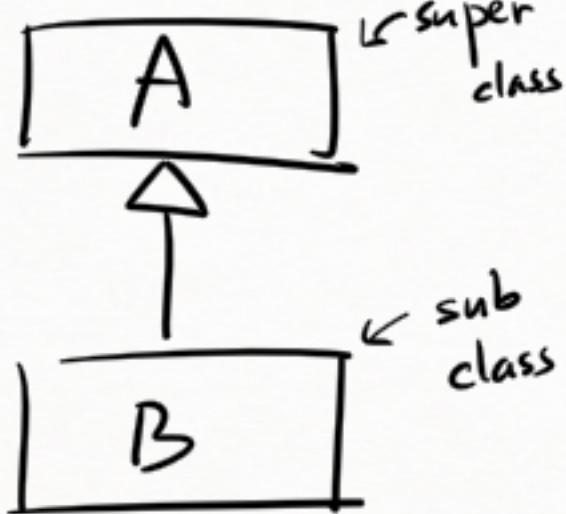
call

call

기능

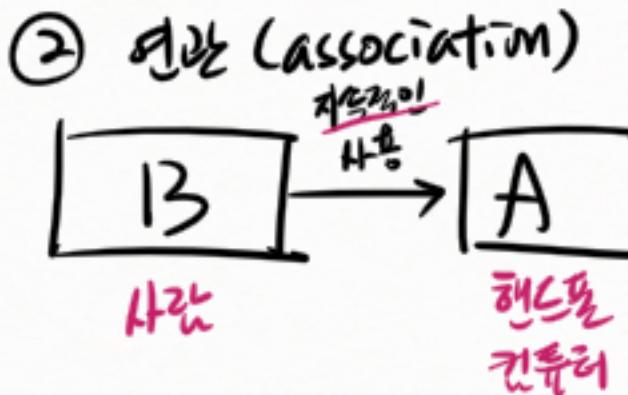
* 클래스 관계 cheat sheet

① 상속 (inheritance)



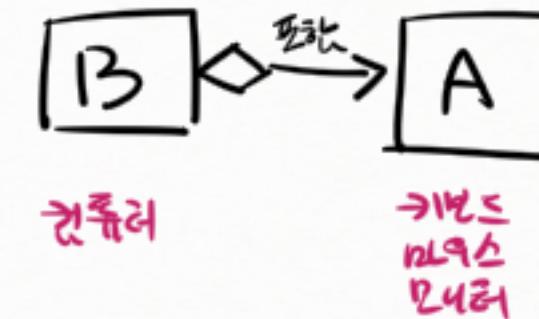
class B extends A {
≡

② 연관 (association)



class B {
 A obj;
} ≡

③ 집합 (aggregation)

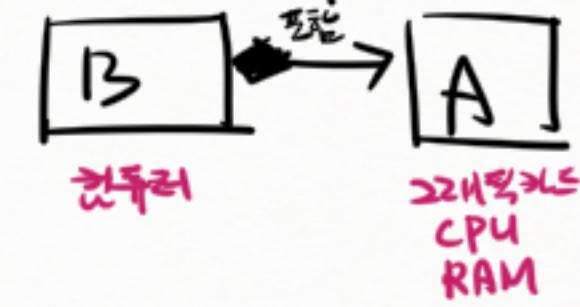


컴퓨터

키보드
마우스
모니터

class B {
 A obj;
} ≡

④ 핍심 (composition)

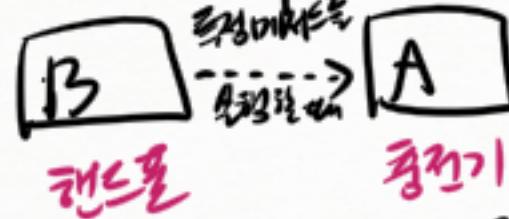


컴퓨터

그래픽카드
CPU
RAM

class B {
 A obj;
} ≡

⑤ 의존 (dependency)



핸드폰
충전기

class B {
 void m(A obj){
} ≡

컴퓨터 ≠ 키보드
마우스
모니터

Lifecycle

컴퓨터 = $\frac{\text{GPU}}{\text{RAM}}$

Lifecycle

* String \Rightarrow 멀티 사용법.

String s1;

s1 = new String("Hello");

String s2 = new String("Hello");

String x = "Hello";

String y = "Hello";

String 풀(Pool)의
String 인스턴스는
"중복 생성하지 않는다"

JVM Stack

s1 [200]

s2 [300]

x [400]

y [500]

String Constant Pool

500 value hash
Hello —

String 풀의
인스턴트

Heap

200 Hello

300 value hash
Hello ...

String 풀의
인스턴트

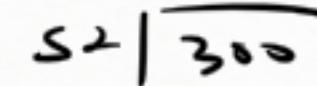
* String.intern()

String s1 = new String("Hello")

String s2 = s1.intern()

String s3 = "Hello"

JVM Stack



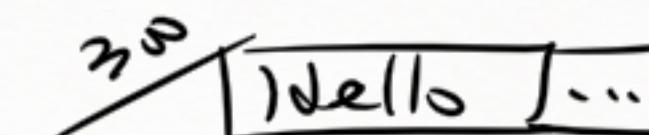
↑
s1의 주소를 문자열을 가진
String 객체는 String Pool에서 찾을 수 있는
이 생성되는 순간

문자열은
반복 사용,

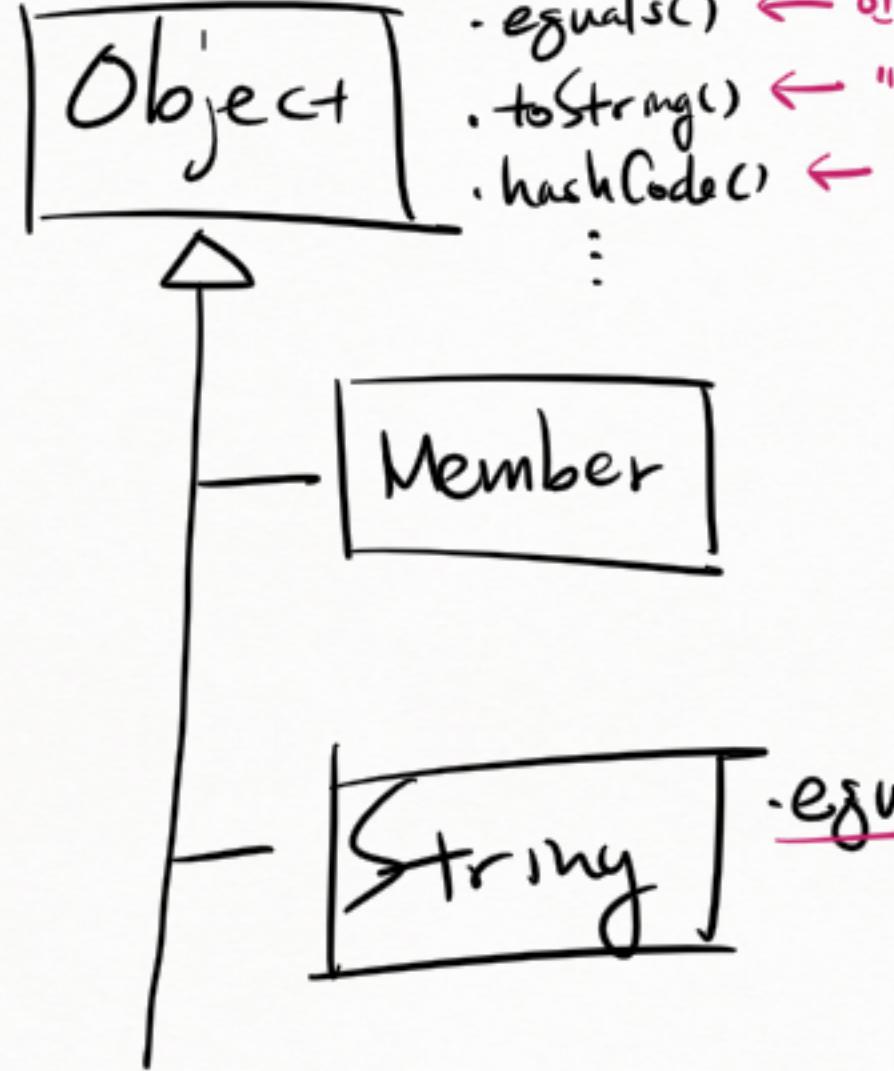
Heap



String Pool



* Object.equals()



- equals() ← 인스턴스 주소가 같은지 비교 → == 연산자와 동일하게
- toString() ← "클래스명@주소값" 리턴
- hashCode() ← 랙킹 번호 리턴

Object.equals()
↳ 문자열 비교

Member m = new Member();

m.toString(); ← Object

m.equals(); ← Object

m.hashCode(); ← Object

String s1 = new String("Hello");

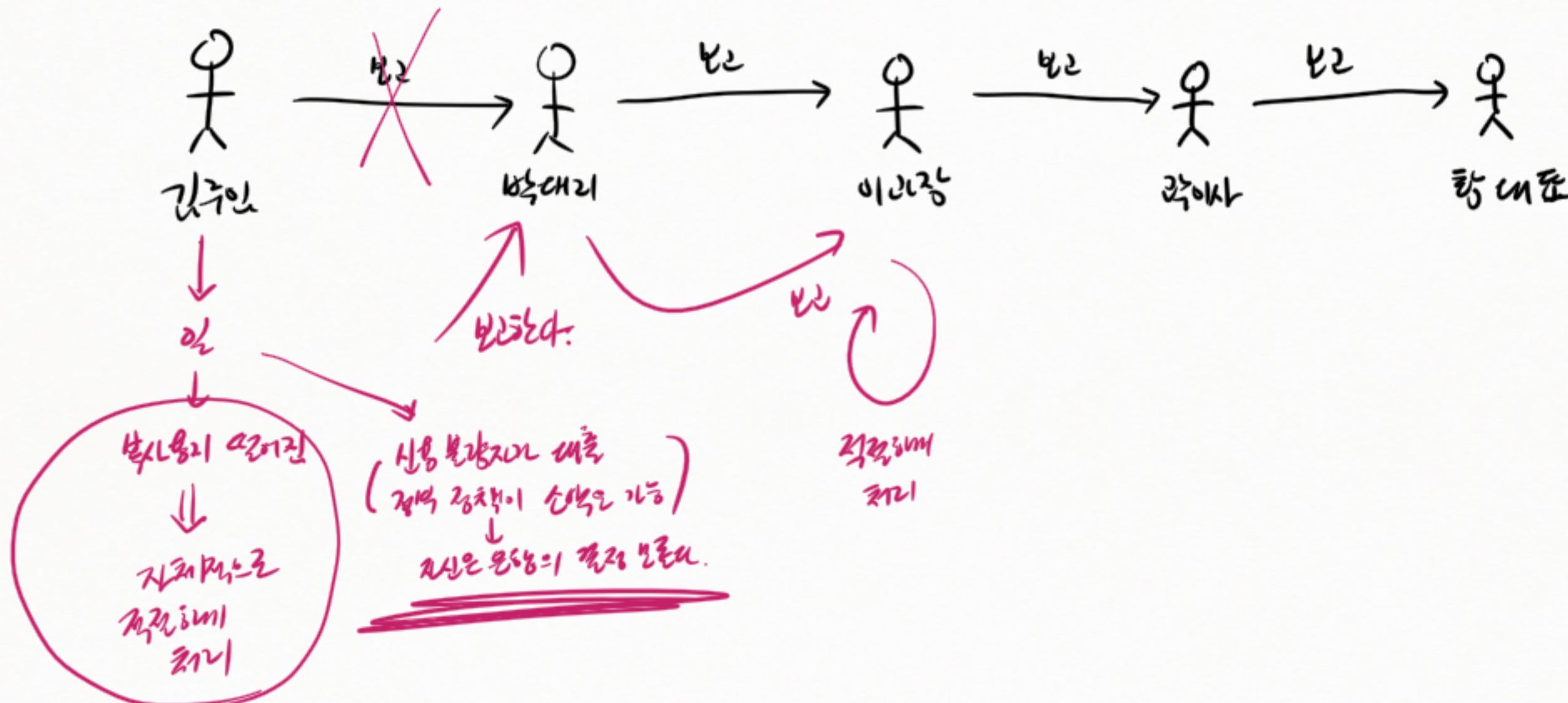
String s2 = new String("Hello");

s1 == s2 → false

s1.equals(s2) → true

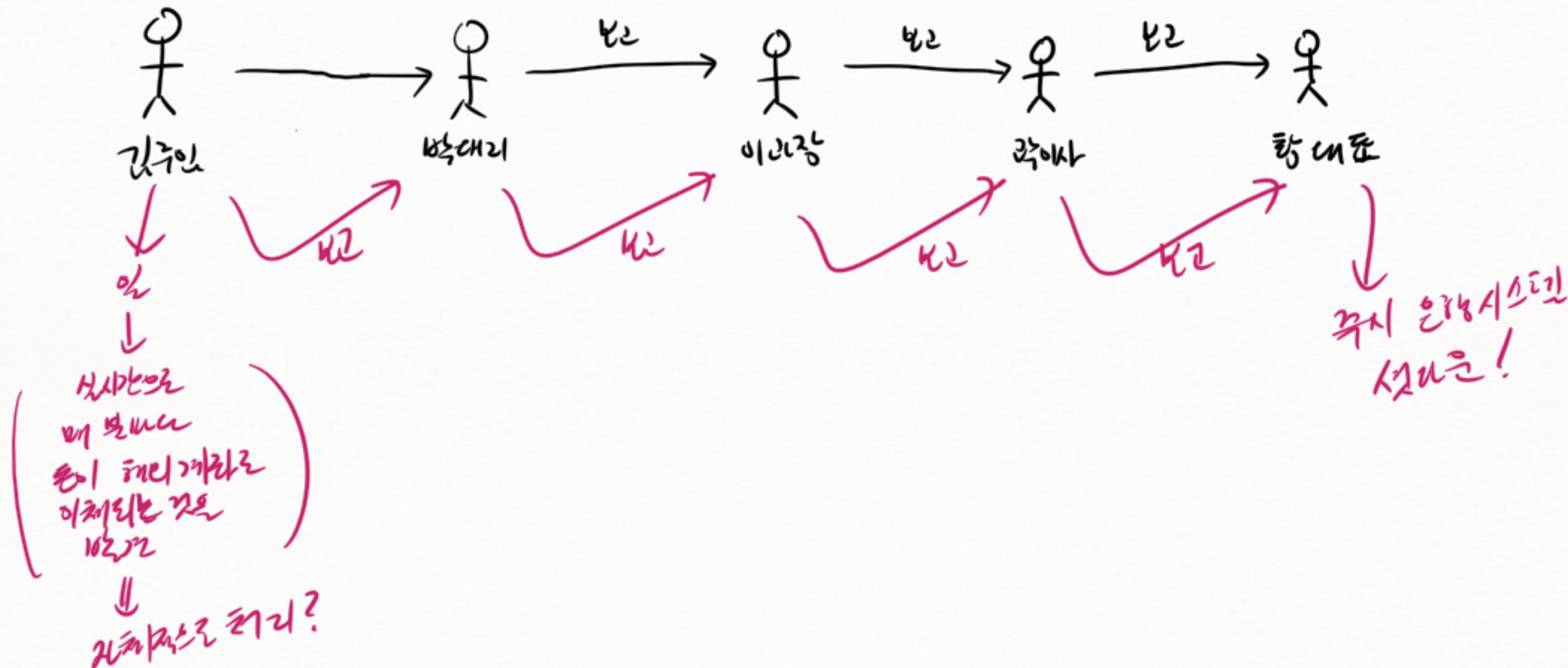
* 예외 처리 : 발생 → 보고 → 처리

① 단순 예외 흐름



* 예의 차리 : 1발생 → 보고 → 차리

② 치매환자의 상황

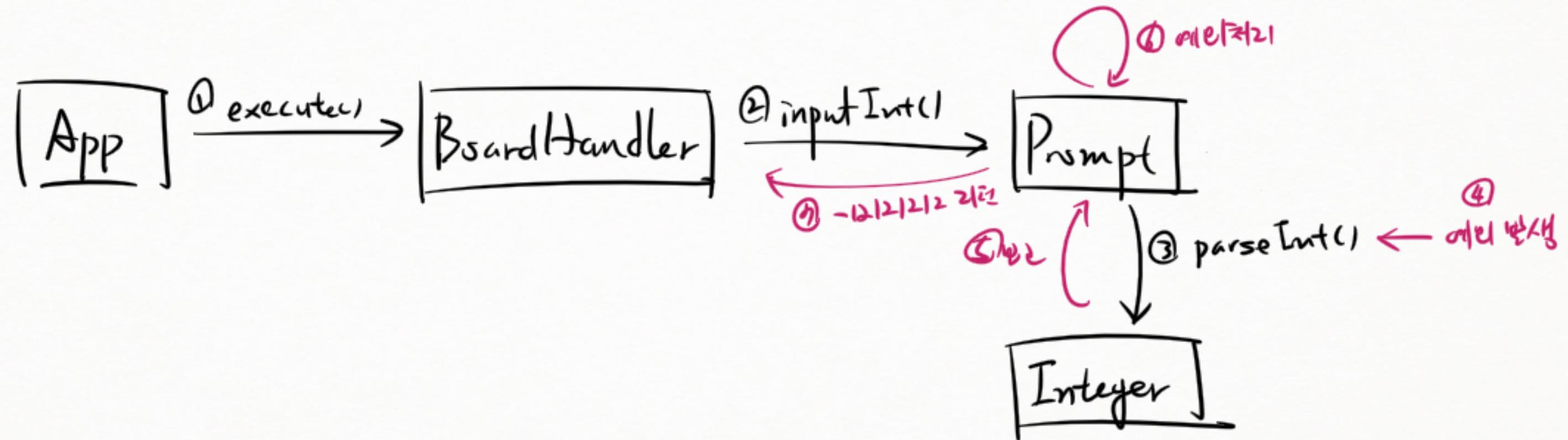


* 예외 처리 문법

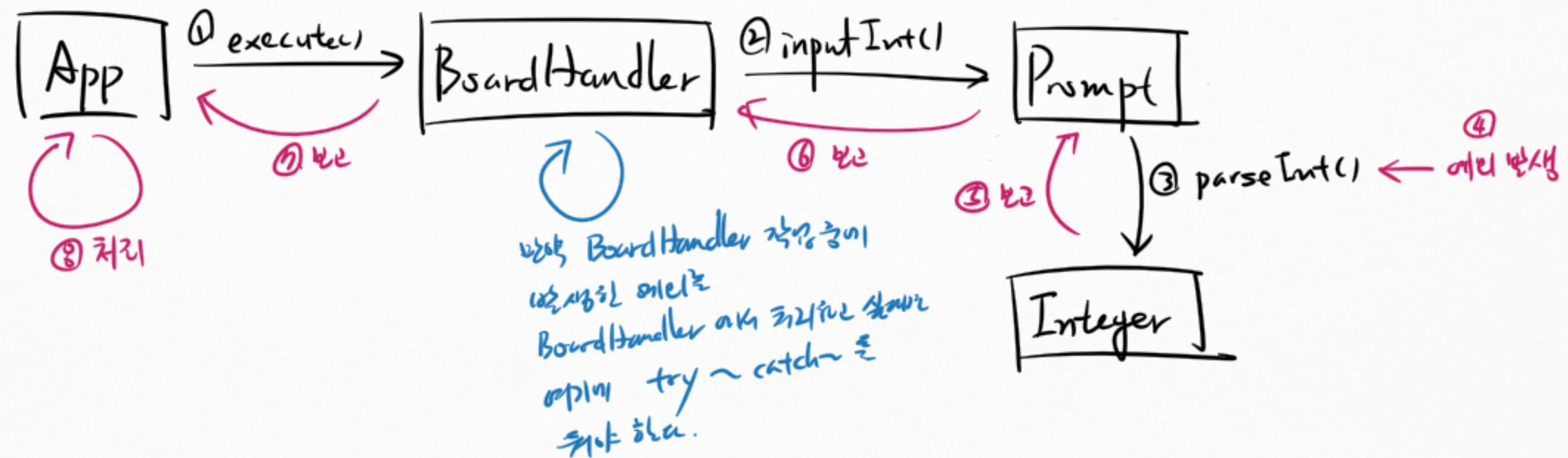
```
try {
    예외 발생할 때 실행
} catch (예외체현을 하는 경우의 타입) {
    예외 처리
}
```

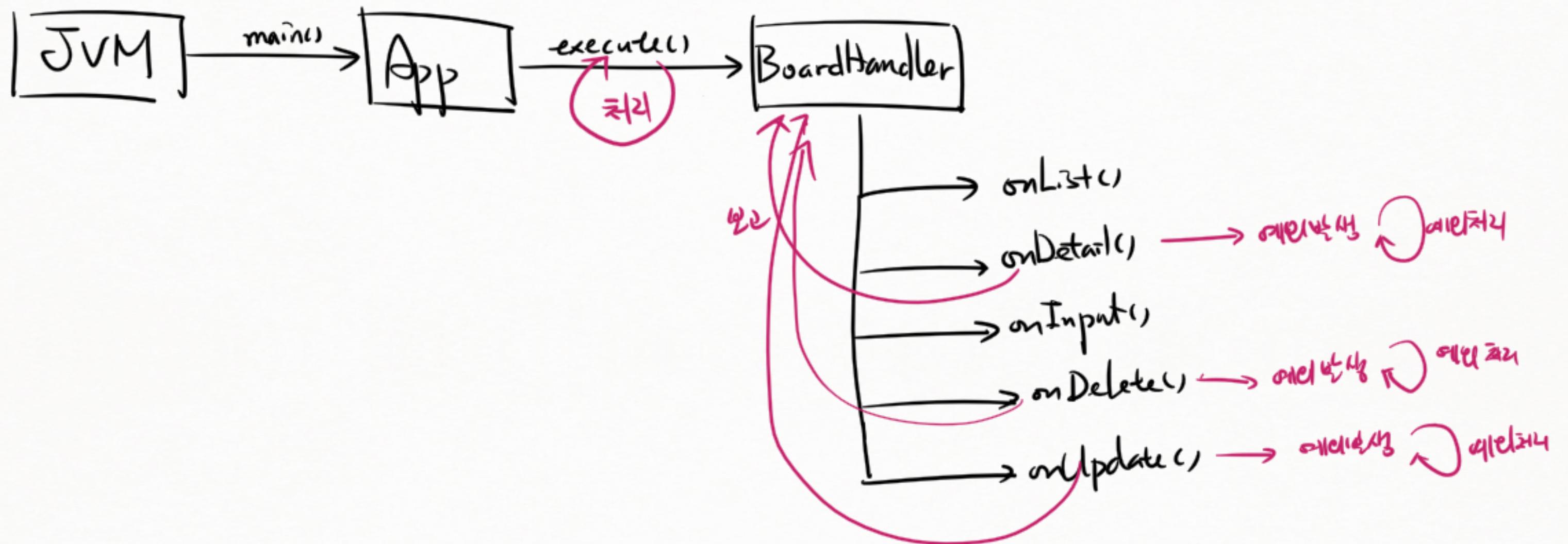
→ java.lang.Throwable

* 016. 예외 처리 1

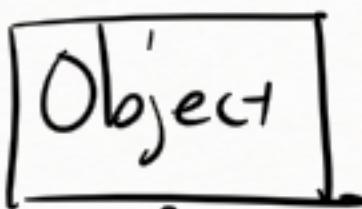


* 017. 예외 처리 2

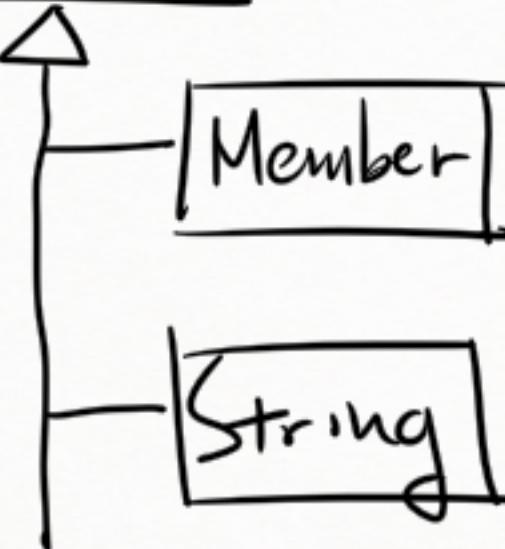




* 오버라이딩 블록드 흐름



• `toString()` ⇒ "제작된 문자열"



• `toString()` ⇒ "저장된 문자열"

"컨타일 오류"
↳
컨타일 오류는
변수의 타입이
존재하고 블록이
흐를 가능.
* 변수에 어떤 개체
저장되었을 때
러너 예상.

`Object x = new String("Hello");`

`x.charAt(0);` ← 컨타일 오류!

`x.toString();` ← 컨타일 OK!

↳ JVM은 레이블이 실제 가리키는
블록에서부터 블록을 찾아올라간다. ⇒ 런타일! String>n!

`Object obj;`

`obj = new Object();`

`obj.toString();` ← Object

`Member m = new Member();`

`m.toString();` ← Object

`String s = new String("Hello");`

`s.toString();` ← String

018. 예외 상황 예상하기

throw

예외를 발생시키기;



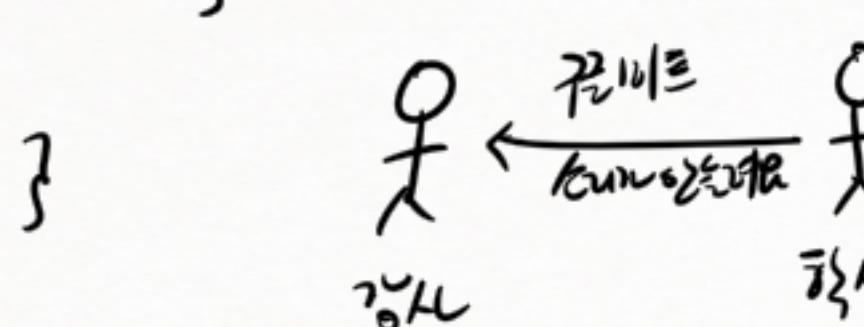
java.lang.Throwable 예상

내부 예상 가능!

* 예외 처리 방법

① 예외 처리

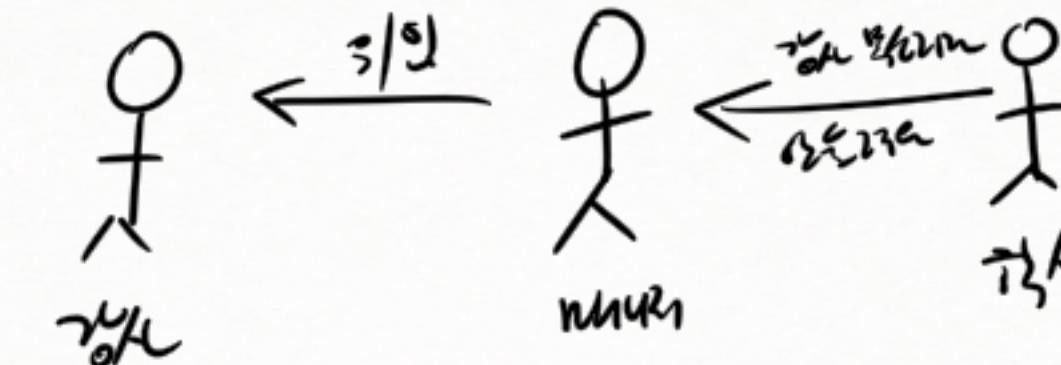
```
void m() {  
    try {  
        // 예외를 발생시킬 코드  
    } catch (Throwable ex) {  
        // 예외 처리 코드  
    }  
}
```



예외 처리

② throws

```
void m() throws 예외타입 {  
    // 예외 발생 코드  
}  
}
```



예외는 처리하기 어렵고,
예외 처리는 어렵다.
예외 발생은 꼭 해야
m()을 호출할 때마다
예외로 처리된다.

