

5957 객체지향 프로그래밍

60222117 이서현

목차

1. 프로그래밍
2. 생각
3. 지각
4. 프로그래밍과 생각, 지각

주제 : 생각이란 무엇인가?

1. 프로그래밍("Programming"[인용- 참고문헌 3])

프로그래밍이란 고객의 요구사항을 프로그램으로 옮기는 것을 의미한다. 즉, 고객의 요구사항인 자연어를 컴퓨터 언어로 표현하여 컴퓨터에게 전달하는 것을 의미한다. 수준 높은 프로그래밍을 하려면 생각이 정리되어 있어야 한다. 프로그래밍에서는 생각하는 방법 다시 말해 프로그래밍하는 방법을 객체지향적, 절차지향적으로 나누어 명사중심과 동사중심으로 나눈다.

2. 생각("Think"[인용 - 참고문헌 1])

생각이란 오감을 통해 접하는 세상을 머릿속에 정리하고 분석하는 것을 의미한다. 생각은 생존을 위해서 시작되었는데, 이는 세상의 규칙을 찾아내어 미래를 계획하고 예측해야 위험으로부터 벗어날 수 있기 때문이다.

결론적으로 생각을 하려면, 세상의 규칙을 찾아내야 한다. 세상은 물리학, 수학, 음악, 미술 등의 관점으로 규칙을 찾아낼 수 있다. 물리학의 관점으로는 물질과 에너지로, 수학은 수와 연산자, 음악은 음과 음의 변화, 미술은 색과 관찰자의 시간으로 구성되어 있다고 본다.

여기서 관점들의 공통점은 모두 구성요소와 변화로 세상을 해석한다는 것이다. 반면에 관점의 차이점에 따라 관점을 나눈다면, 주관적 해석의 개

입여부로 예술과 과학으로 나눌 수 있다. 관찰하는 사람에 따라 모호성이 존재하지 않도록 전달하는 관점이 과학적 관점이다. 반대로, 관찰하는 사람에 따라 해석이 달라지는 관점을 예술적 관점이라고 한다.

3. 지각(“Preception”[인용 – 참고문헌 4])

지각이란 오감을 통해 데이터를 뇌로 전달하는 행위를 의미한다. 이 행위를 통해 생각을 만들 수 있다. 여러 지각의 경험을 통해 세상을 보는 규칙이 만들어지고, 이를 통해 기억을 생성한다. 여기서 경험을 통해 규칙을 만드는 능력을 인지능력이라고 의미한다. 인지능력이 높으면, 규칙을 잘 만들어내기 때문에 다른 사람보다 더 많은 기억을 할 수 있다.

4. 프로그래밍과 생각, 지각

앞서 지각을 통해 생각을 하는 과정을 프로그래밍에 대입하면, 인지능력을 type, class, 메타 모델이라고 할 수 있다. 프로그래밍에서는 세상의 규칙을 찾는 방법을 2가지로 나누는데, 절차지향적 사고와 객체지향적 사고로 나눈다. 세상의 규칙을 시간의 순서대로, 즉, 변화하는 것에 집중해 동사적으로 찾는 것을 절차지향적 사고라고 한다. 반면에 세상의 규칙을 물질, 명사 중심으로 찾는 것을 객체지향적 사고라고 한다.

참고문헌

- 1) 네이버 국어사전, 생각,
<https://ko.dict.naver.com/#/search?query=%EC%83%9D%EA%B0%81>
- 2) 네이버 영어사전, 생각,
<https://en.dict.naver.com/#/search?query=%EC%83%9D%EA%B0%81&range=all>
- 3) 네이버 영어사전, 프로그래밍,
<https://en.dict.naver.com/#/search?query=%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%98%EB%B0%8D&range=all>

4) 네이버 영어사전, 지각,

<https://en.dict.naver.com/#/search?query=%EC%A7%80%EA%B0%81&range=all>