

class

\* 팀스 운영의 패턴

- ① 멤버는 문구 : MemberHandler  
Prompt
- ② 새 아이디 태입을 확장 : Score, Member

\* 새 데이터 타입 정의

① class 정의

```
class Score {  
    String name;  
    int kor;  
    int eng;  
    int math;  
    int sum;  
    float aver;  
}
```

"인스턴스 변수" (field)

④ 인스턴스 초기화

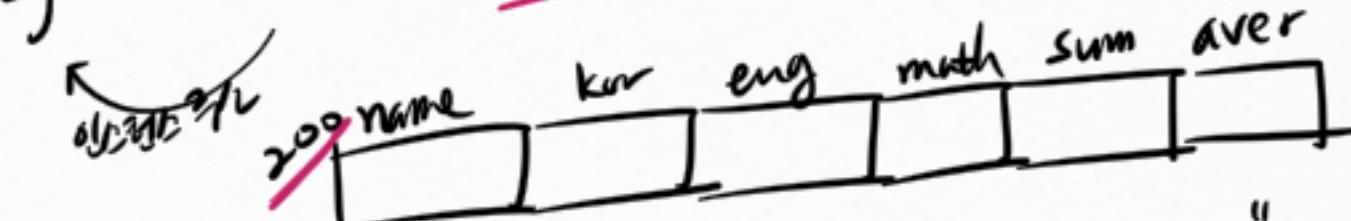
obj. name = "홍길동"

② 인스턴스 할당

```
Score obj;
```

obj  
200

obj = new Score();



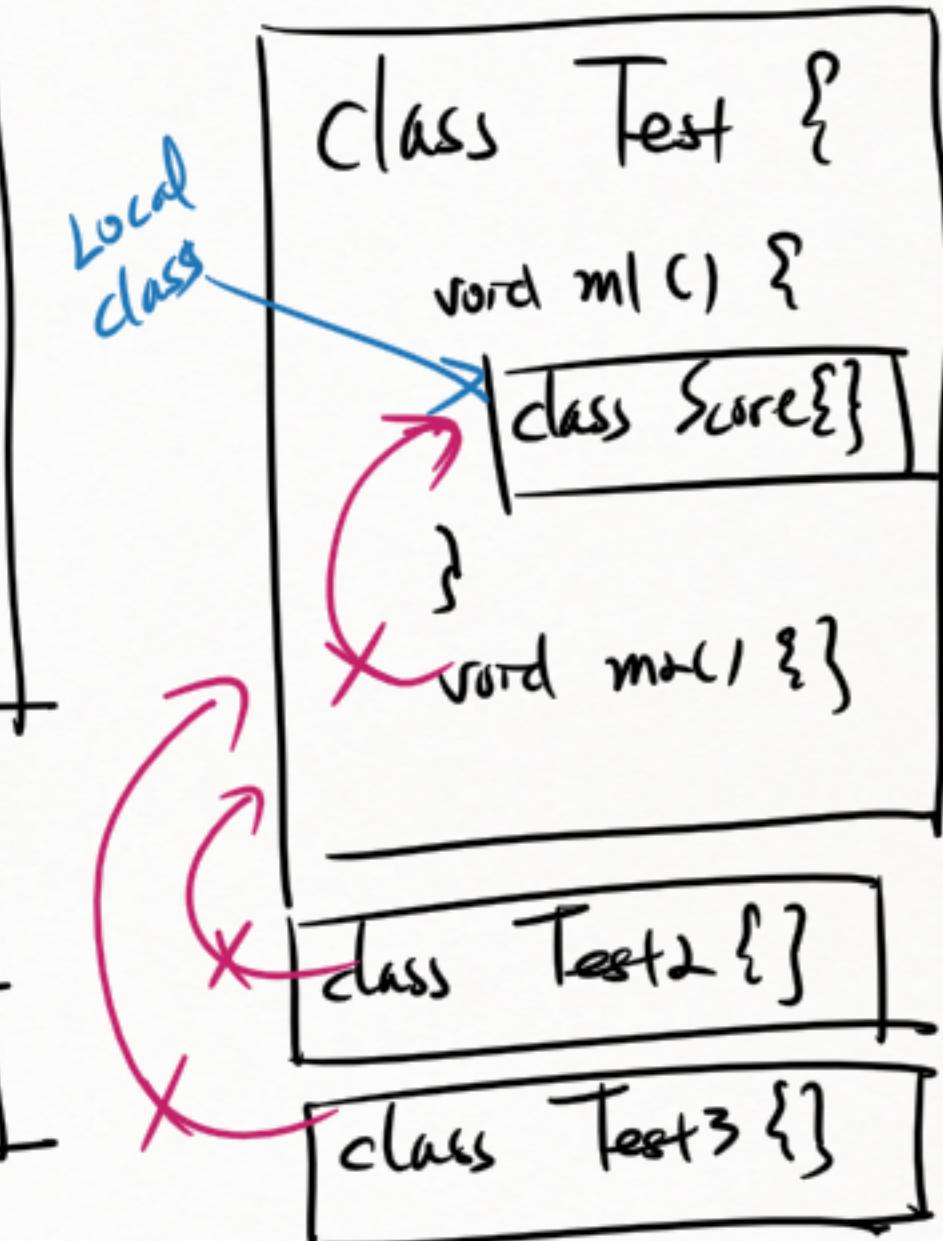
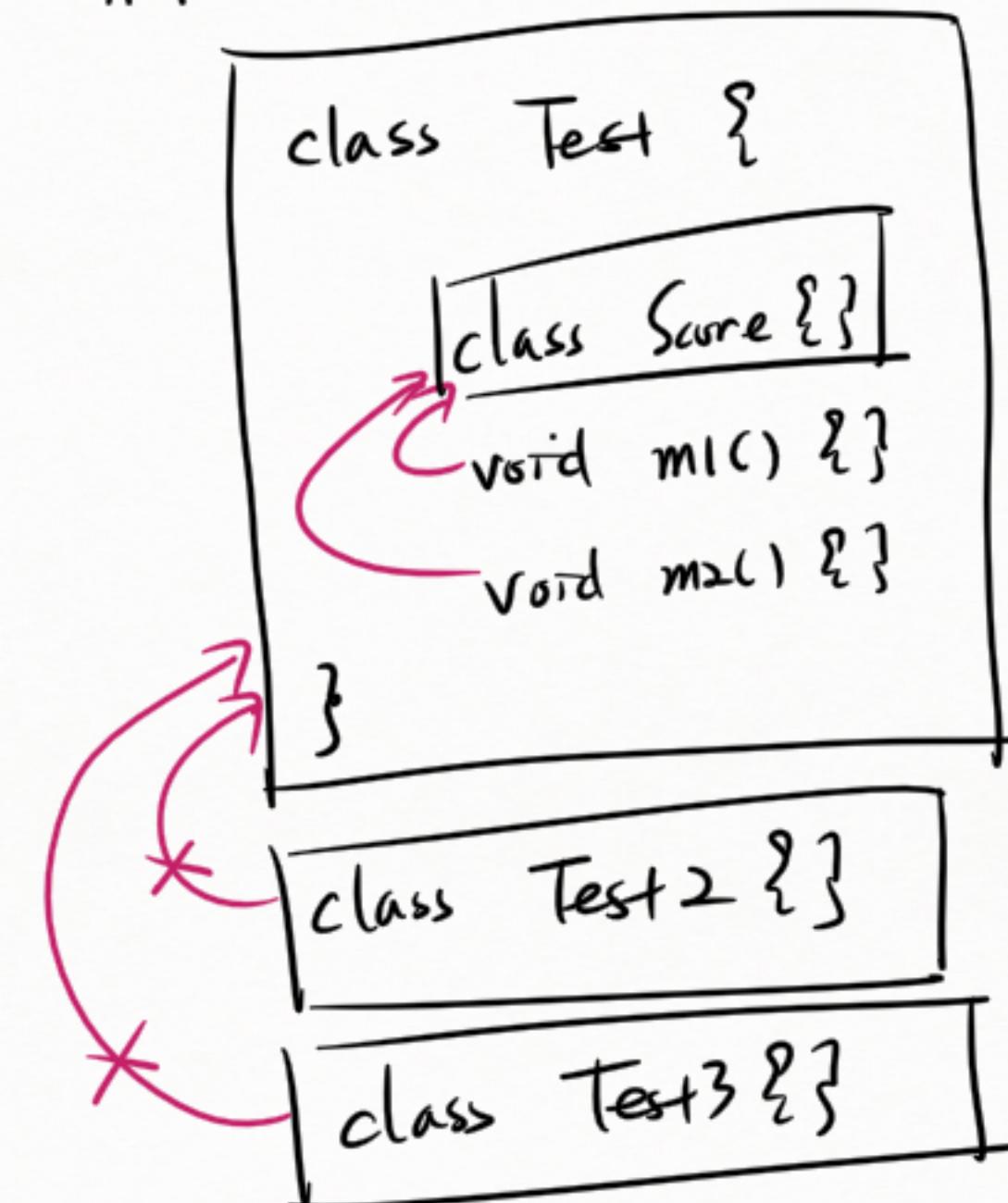
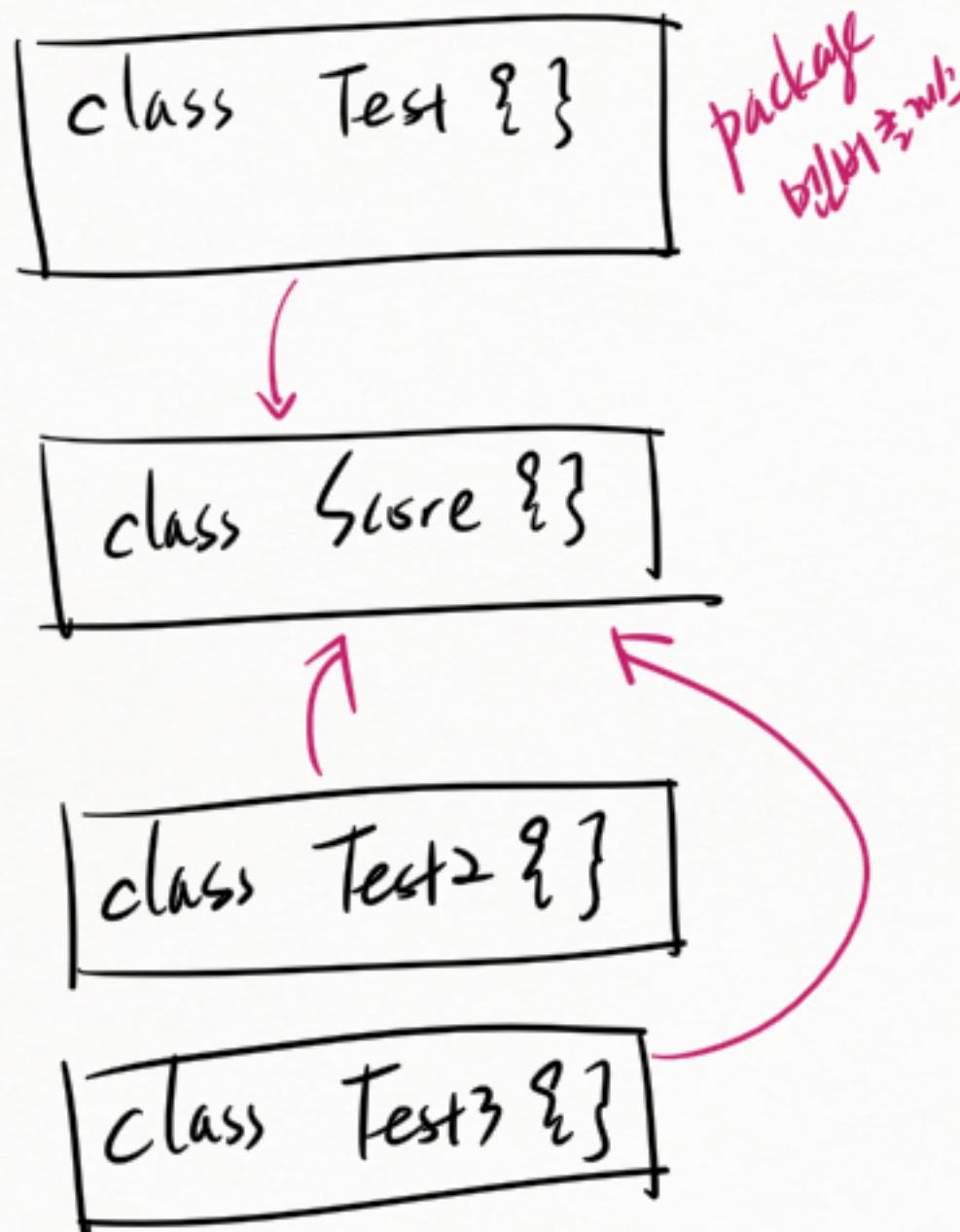
"reference"

↑  
Score의 인스턴스 주소를 저장하는 변수

③ 인스턴스 사용

"Score의 인스턴스"  
instance

\* 클래스 정의의 유형



"Nested class"

\* 인스턴스 생성, 메모리, call by reference

Score s = new Score();

s  
200

200	name	kur	eng	math	sum	aver
	String	int	int	int	int	float
	한국어	100	90	80	270	90.0

s.name = "한국어";

s.kor = 100;

s.eng = 90;

s.math = 80;

s.sum = s.kor + s.eng + s.math;

s.aver = s.sum / 3f;

printScore(s);

인스턴스의 주소

printScore(Score s) {

}

System.out.printf();

}

\* 디자인한 인스턴스 생성 후 출력

```

Score s = createScore("김민수", 100, 100, 100);    createScore (String name, int kor, int eng, int math) {
    s
    

|     |
|-----|
| 200 |
|-----|


    prntScore(s);
}

}
    Score s = new Score();
    s.name = name;
    s.kor = kor;           s.sum =
    s.eng = eng;           s.aver =
    s.math = math;
    return s;
}

s

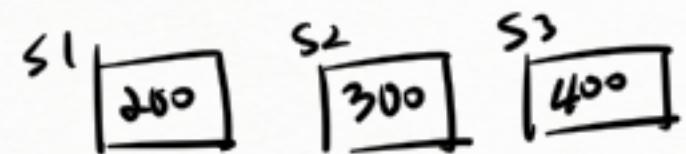

|     |
|-----|
| 200 |
|-----|


    name kor eng math sum aver
    "김민수" 100 100 100 300 100.0

```

\* 커스텀 클래스 사용 예

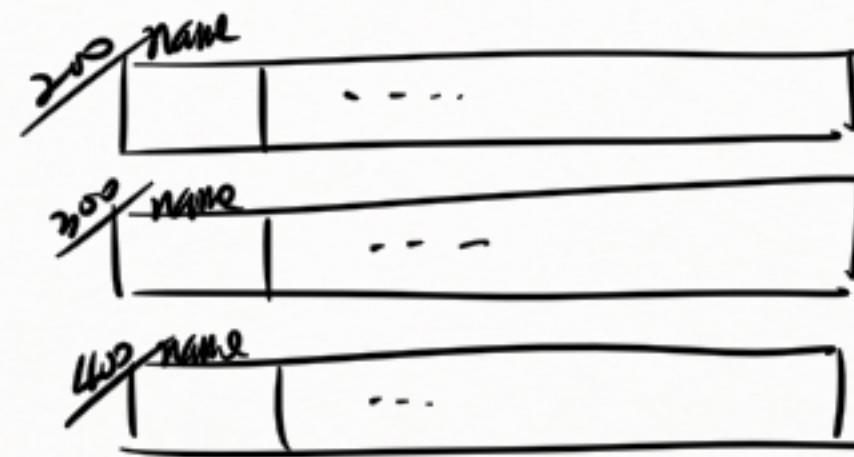
Score s1, s2, s3;



s1 = new Score();

s2 = new Score();

s3 = new Score();



\* 리퍼런스 변수 사용 후  
 ↗️ 리퍼런스 변수  
 ↗️ 리퍼런스들의 대체

`Score[] scores = new Score[3];`

`scores`

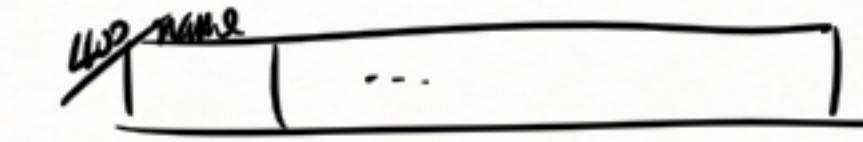
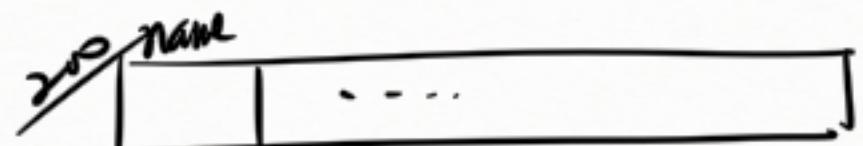
`1700`



`scores[0] = new Score();`

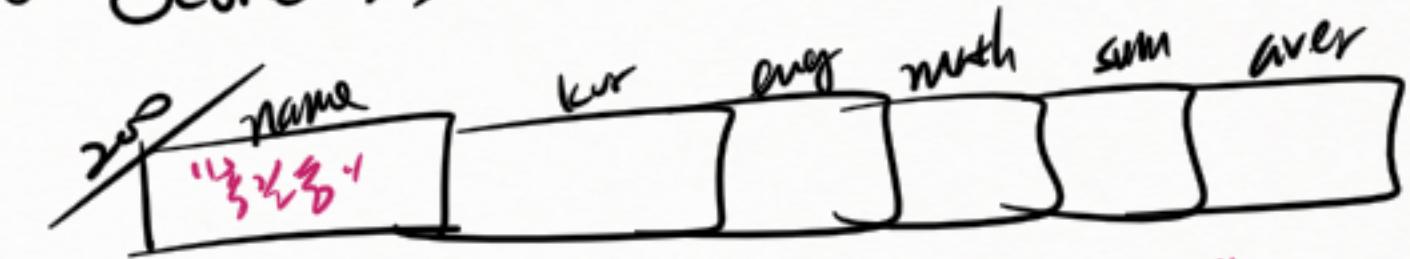
`scores[1] = new Score();`

`scores[2] = new Score();`



\* 인스턴스와 메서드:

Score s1 = new Score();



"Score의 인스턴스"  
개념

Score s2 = s1;

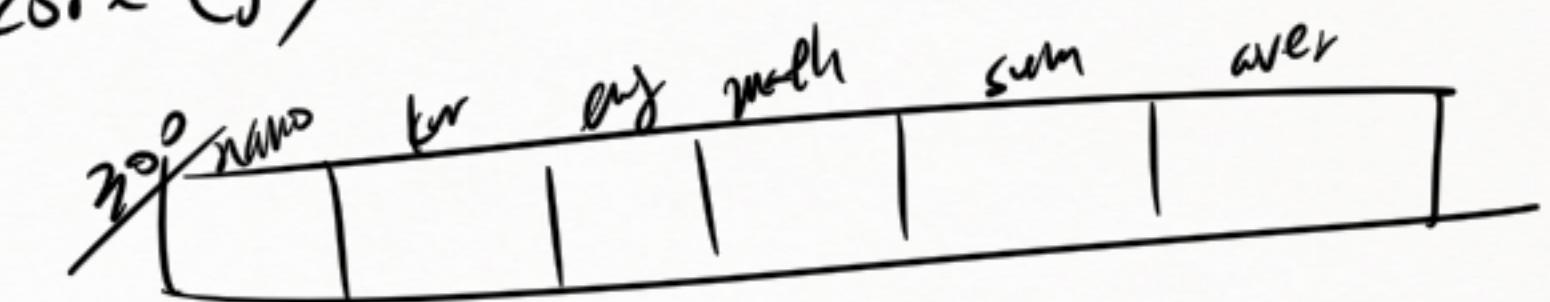
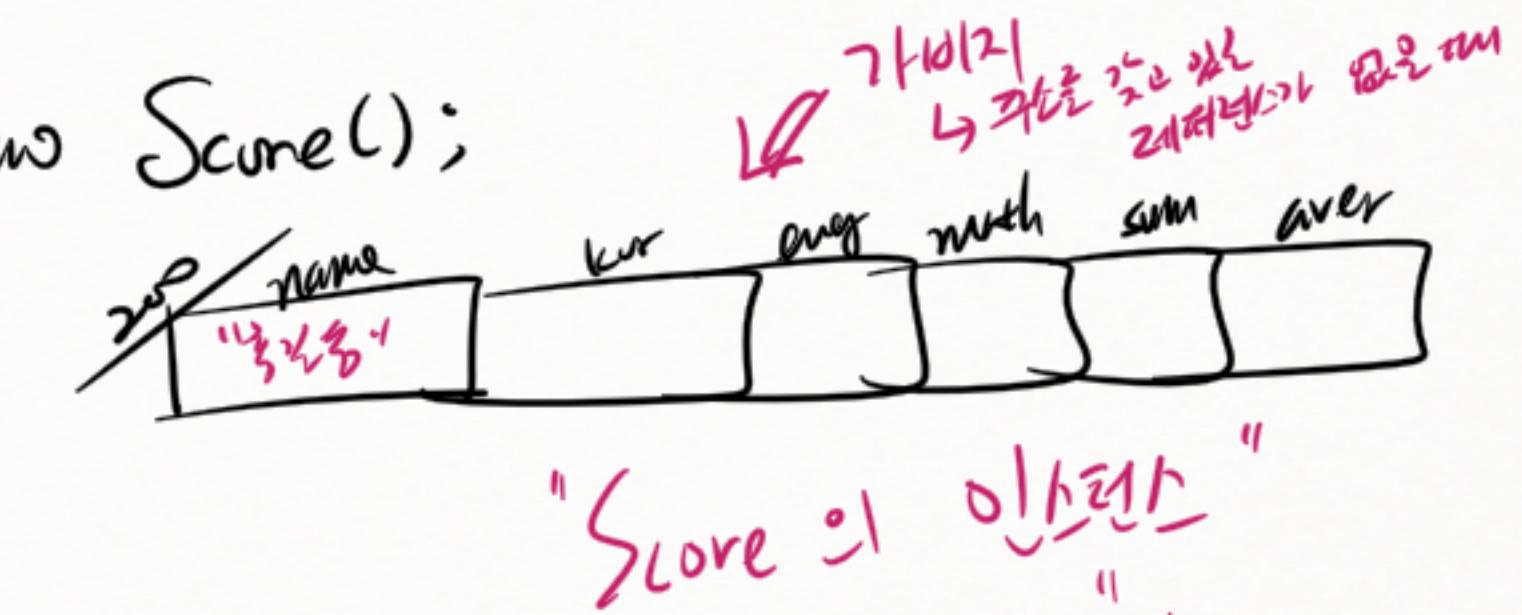


## \* 111011 (Garbage)

Score s1 = new Score();



s1 = new Score();

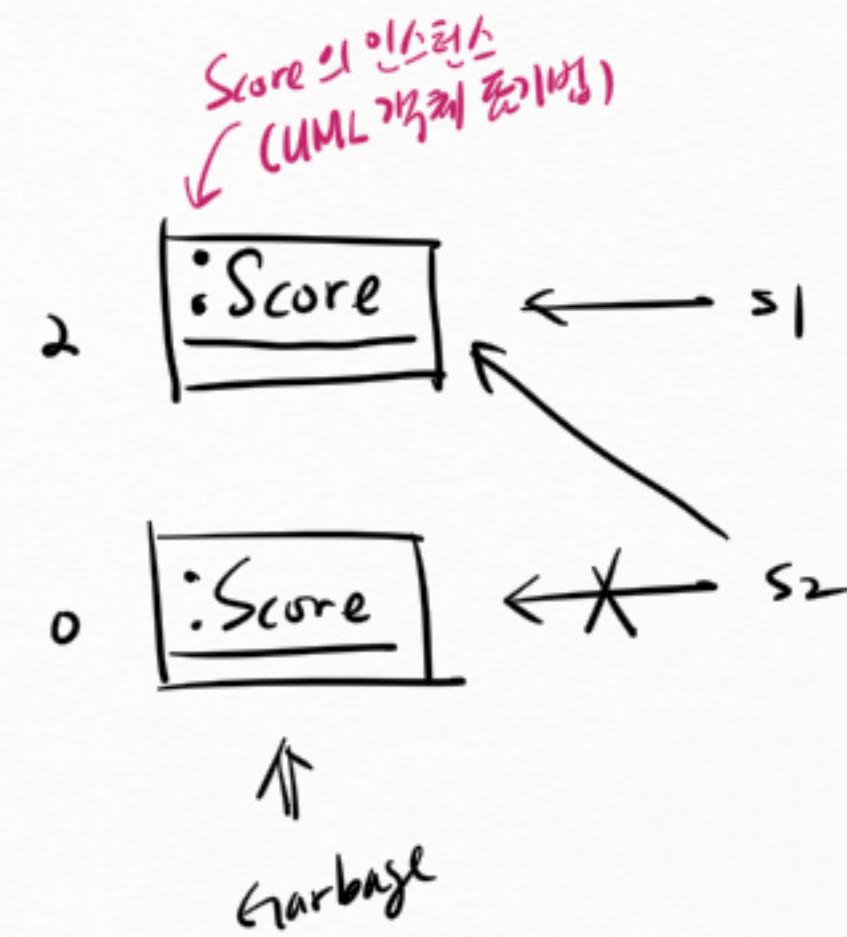


\* 인스턴스와 리퍼런스 차운트

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

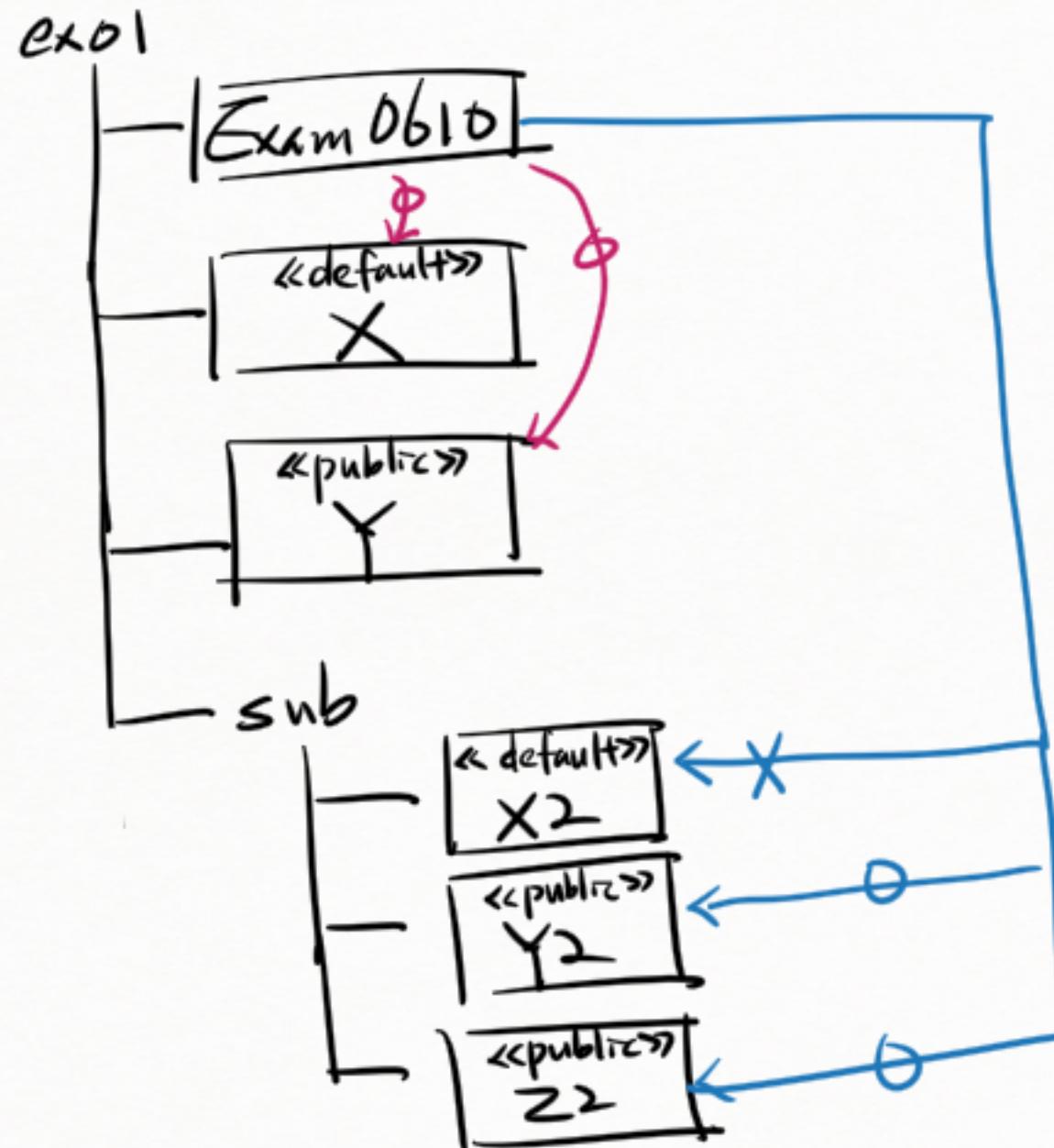
```
Score s2 = new Score();
```

```
s2 = s1;
```



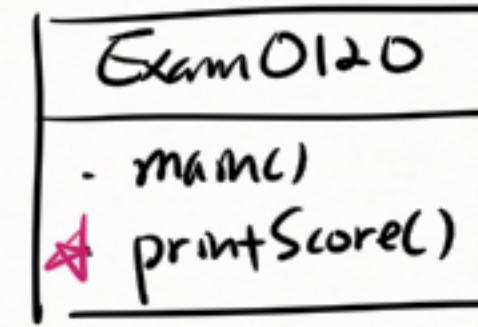
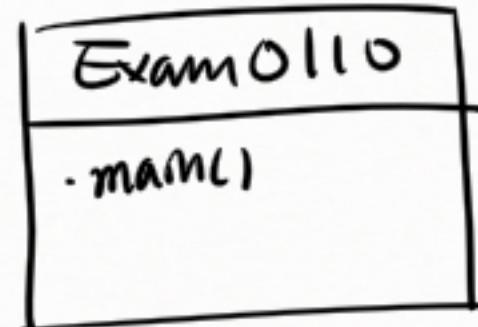
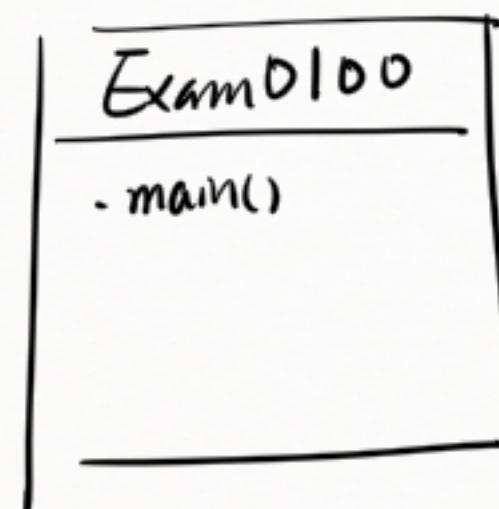
\* public  $\frac{3}{2}$ mLcf

default  $\frac{3}{2}$ mL  
(package private class)

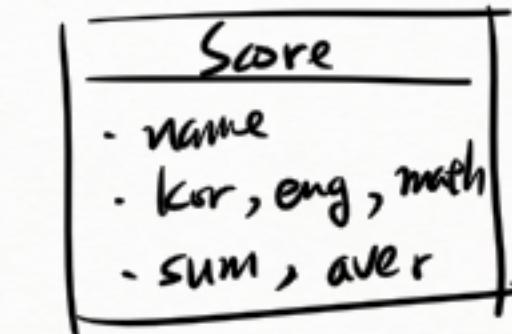


\* com. cs. oop. ex02. Exam01xx

① 놓개 변수 사용 → ② class, 블법: 새 데이터 타입 정의 → ③ method 블법: 중복코드 제거



- 메모리와 인스턴스
- ↓  
    new  
    ↓  
    Heap 영역  
    ↓  
    garbage  
    ↓  
    garbage collector



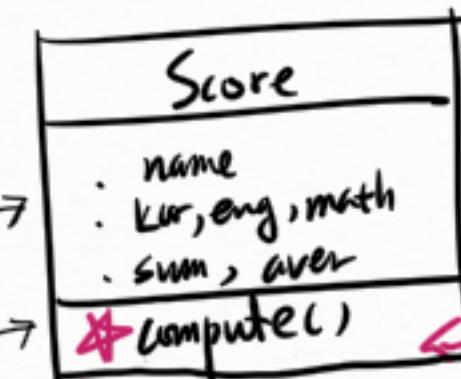
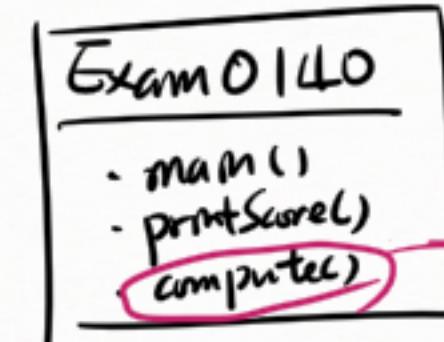
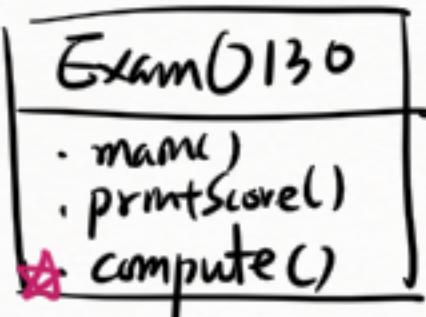
④ 리팩토링: 1기능 → 1 메서드

⑤ 리팩토링: 멤버드 이동

⑥ 인스턴스에 더 쉽게 접근하는 법: 인스턴스 메서드

~~~~~

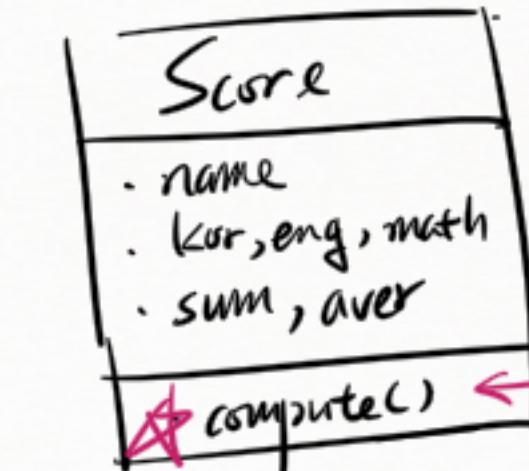
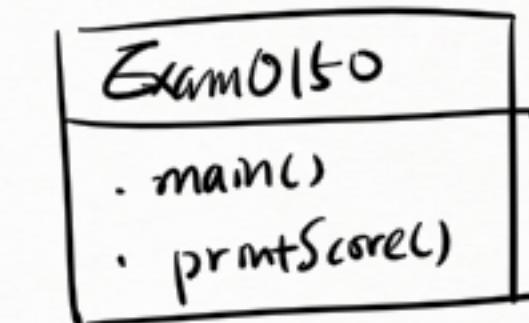
non-static



class  
속성  
↓  
data를 정의한  
2. 데이터를 다루는  
operator를 만든다.

GRASP의  
Information  
Expert

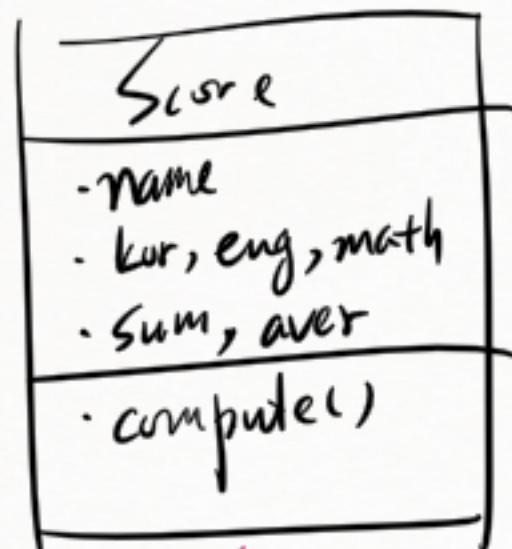
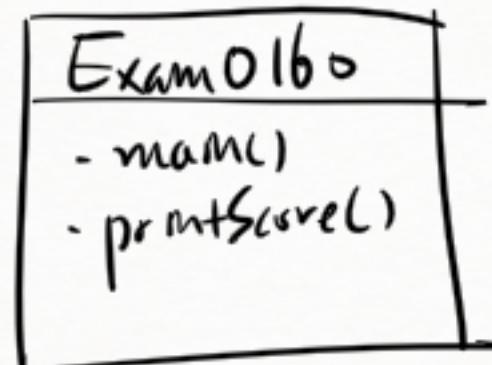
이동



non-static 으로  
변경

이전 방식  
Score. compute(인스턴스주소) → 변경 후  
인스턴스주소. compute()

① 패키지 멤버 클래스



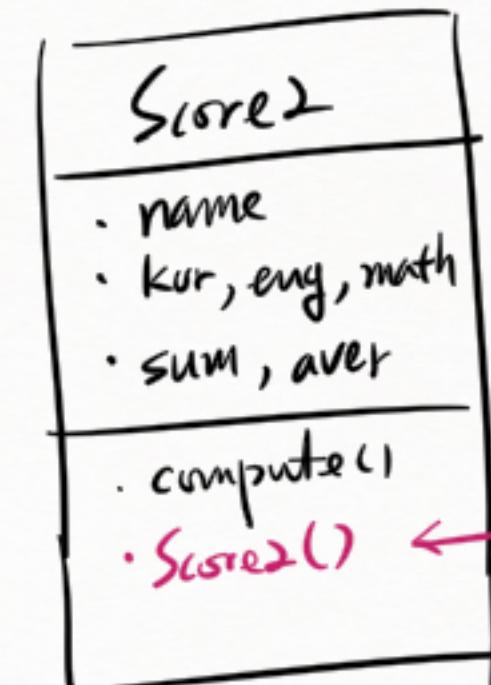
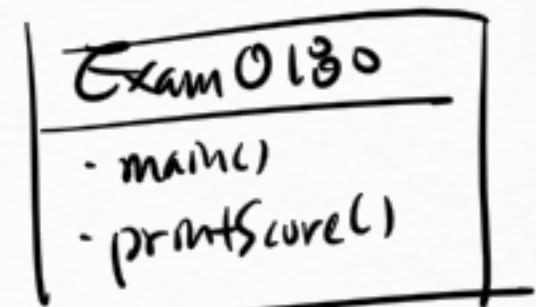
nested class → package member  
변경

② 클래스를 패키지로 분리  
관리 용이



- 접근제어 특성
- public : 외전용
  - protected : 내부클래스, 같은 패키지
  - (default) : 같은 패키지
  - private : 외용

③ 객체 초기화 방법 : 생성자



## \* 스태틱 메서드와 인스턴스 메서드

static 메서드  $\Rightarrow$  Score. compute(s1);  
||  
클래스 메서드  
  
메서드가 소속된 클래스

non-static 메서드  $\Rightarrow$  s1. compute();  
||  
인스턴스 메서드  
  
메서드가 소속된 클래스의 인스턴스 주는  
~~~ 인스턴스를 보다 쉽게 다루는  
메서드 문법

\* 인스턴스 메서드와 this

인스턴스  
메서드를 호출할 때  
this는  
매개변수로  
传여  
된다.  
즉, this는  
메서드를  
调用할 때  
이쪽에서  
넘겨준  
인스턴스  
주소를  
받는  
built-in  
로컬 변수

↓  
non-static  
메서드에만  
존재한다.

\* this 주소  
this 인자  
인자에  
저장된다

↓  
인스턴스  
주소를  
넘기거나  
이를  
변수를  
인자로  
넘기거나.

```
void compute() {  
    this.sum = this.kor + this.eng + this.math;  
    :  
}
```

\* 생성자

class Score {

    ↓  
    값이 있는지 같아야 한다  
    ○ Score( 티터무니, ... ) {

        }  
        ≡  
    }

}

## \* 생성자呼び出し

① 이름

```
Score s = new Score();
```

```
s.name = "홍길동";
```

```
s.kor = 100;
```

```
s.eng = 100;
```

```
s.math = 100;
```

```
s.compute();
```

} Score 객체 생성  
이스턴스 생성

생성자 호출

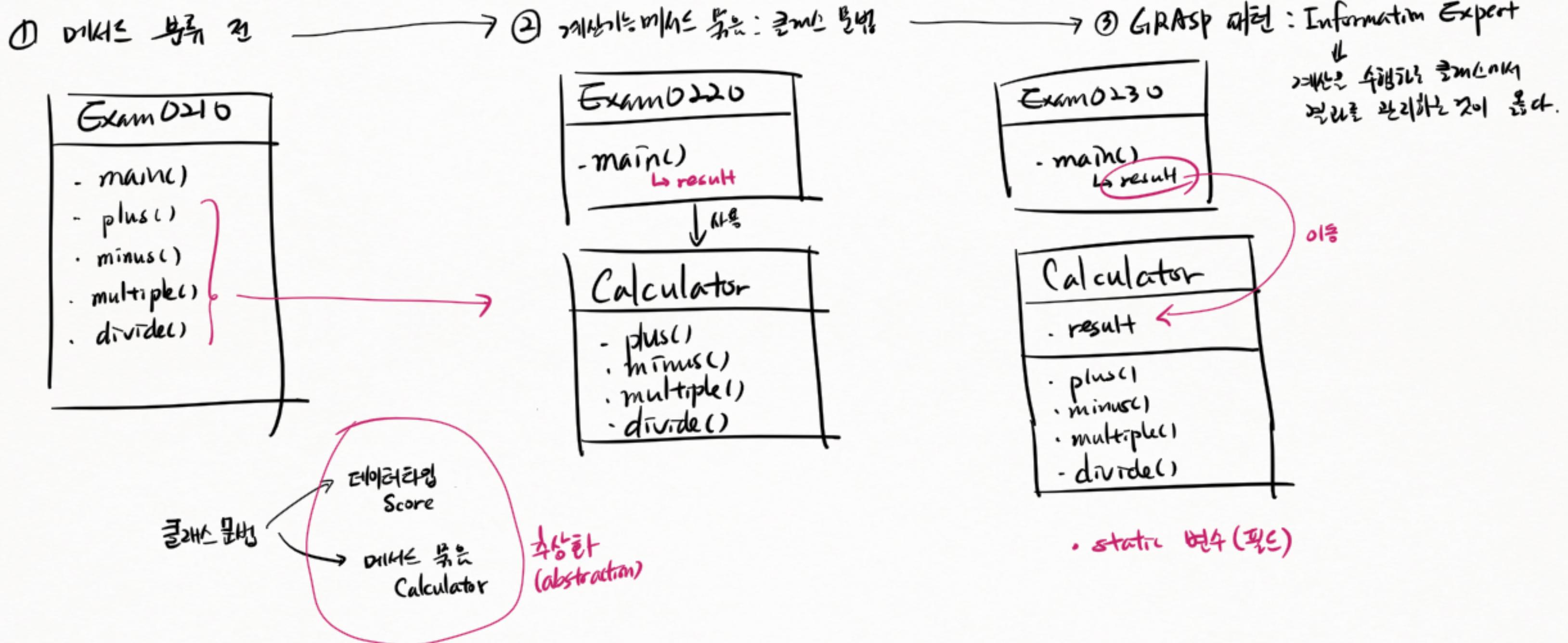
② 내용

```
Score s = new Score("홍길동", 100, 100, 100);
```

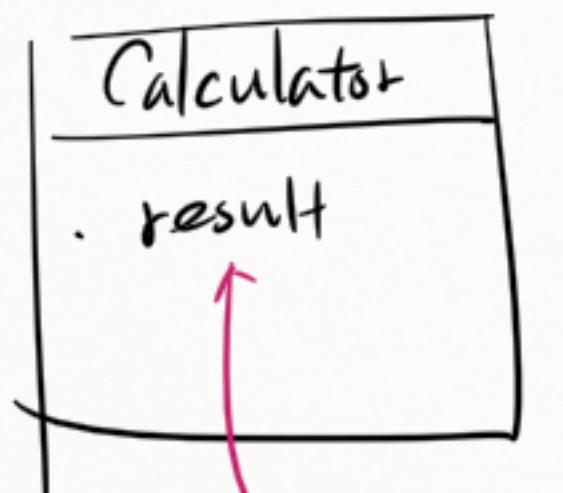
↓ 이스턴스 생성과 즉시 생성자 자동호출

```
Score (String n, int k, int e, int m){  
    this.name = n;  
    this.kor = k;  
    this.eng = e;  
    this.math = m;  
    this.compute();  
}
```

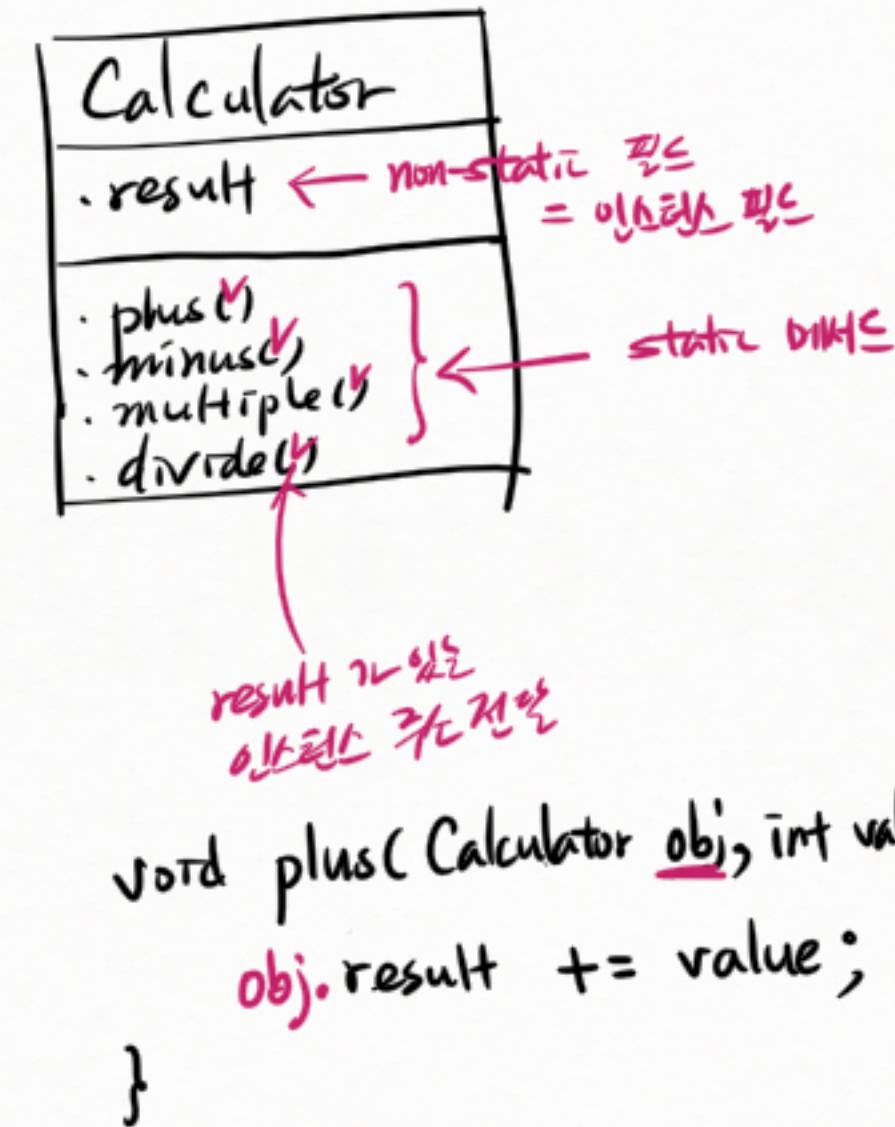
\* 스태틱 필드 → 인스턴스 필드  
 (com.eomcs.oop.p. ex02.Exam02xx)



④  $\Rightarrow$  멤버 변수의 초기화  $\longrightarrow$  ⑤ 인스턴스 변수로 전환



static 멤버  
멤버는 static 멤버  
인스턴스가 아니므로  
모든 인스턴스가 공유하는  
값이 됨.



Calculator c1 = new Calculator();



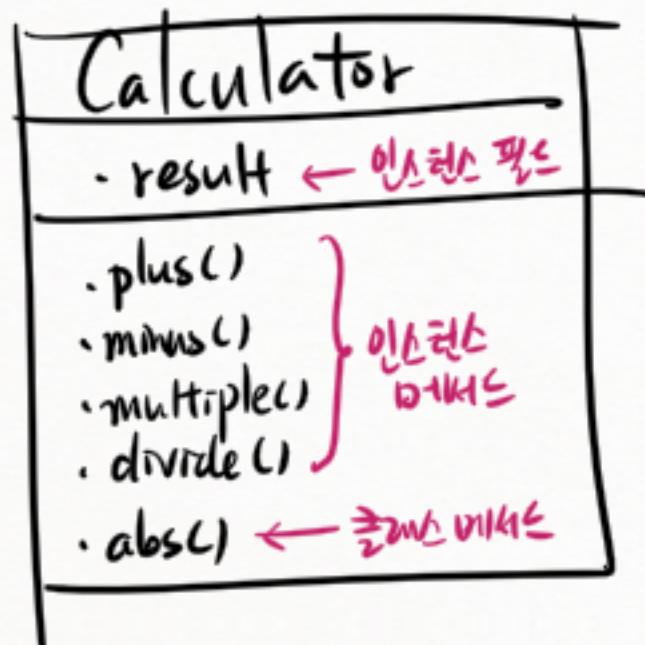
Calculator c2 = new Calculator();



Calculator.plus(c1, 2);

Calculator.plus(c2, 3);

⑥ static 멤버드 → 인스턴스 멤버드 정의



```
void plus( int value ) {  
    this.result += value;  
}
```

↑ 인스턴스 멤버드의 Built-in 변수

Calculator c1 = new Calculator();



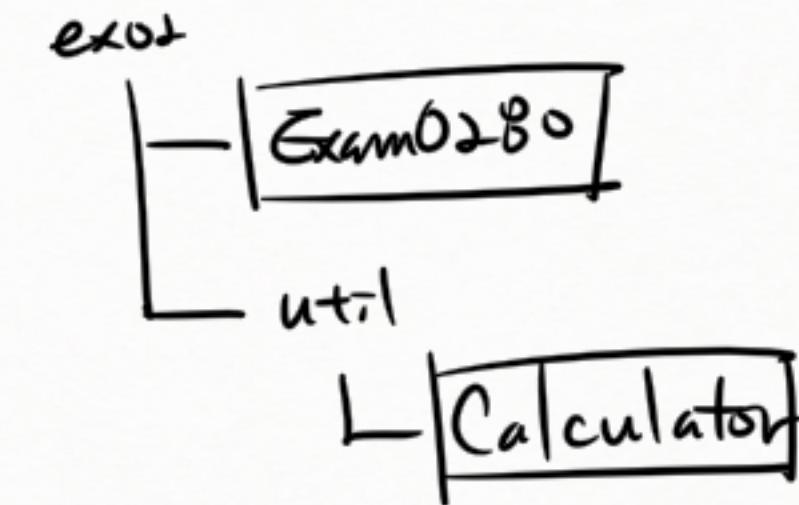
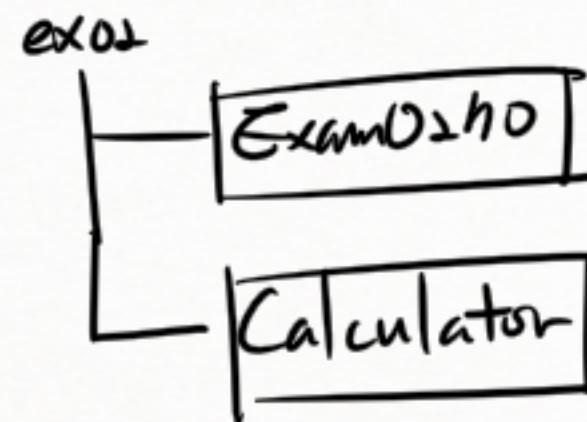
Calculator c2 = new Calculator();



c1.plus( 2 );

c2.plus( 3 );

① Nested  $\frac{2}{2}m\backslash$  → Package member  $\frac{2}{2}m\backslash$   $\rightarrow$  ②  $\text{util}$   $\frac{2}{2}m\backslash$

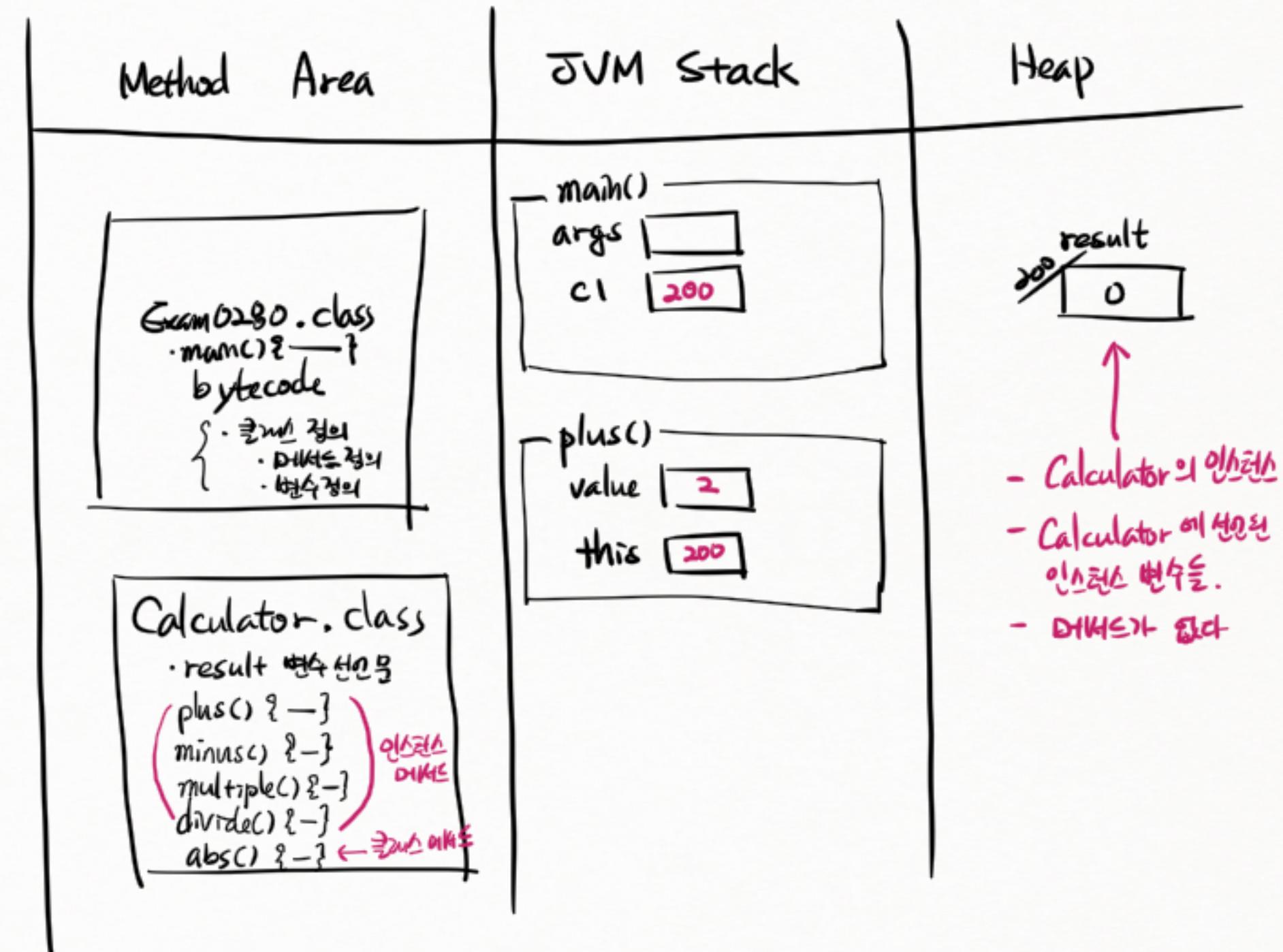


## \* JVM 디버깅 예제와 변수, 메서드

```
class Exam0280 {
    void main() {
        Calculator c1 = new Calculator();
        c1.plus(2);
    }
}
```

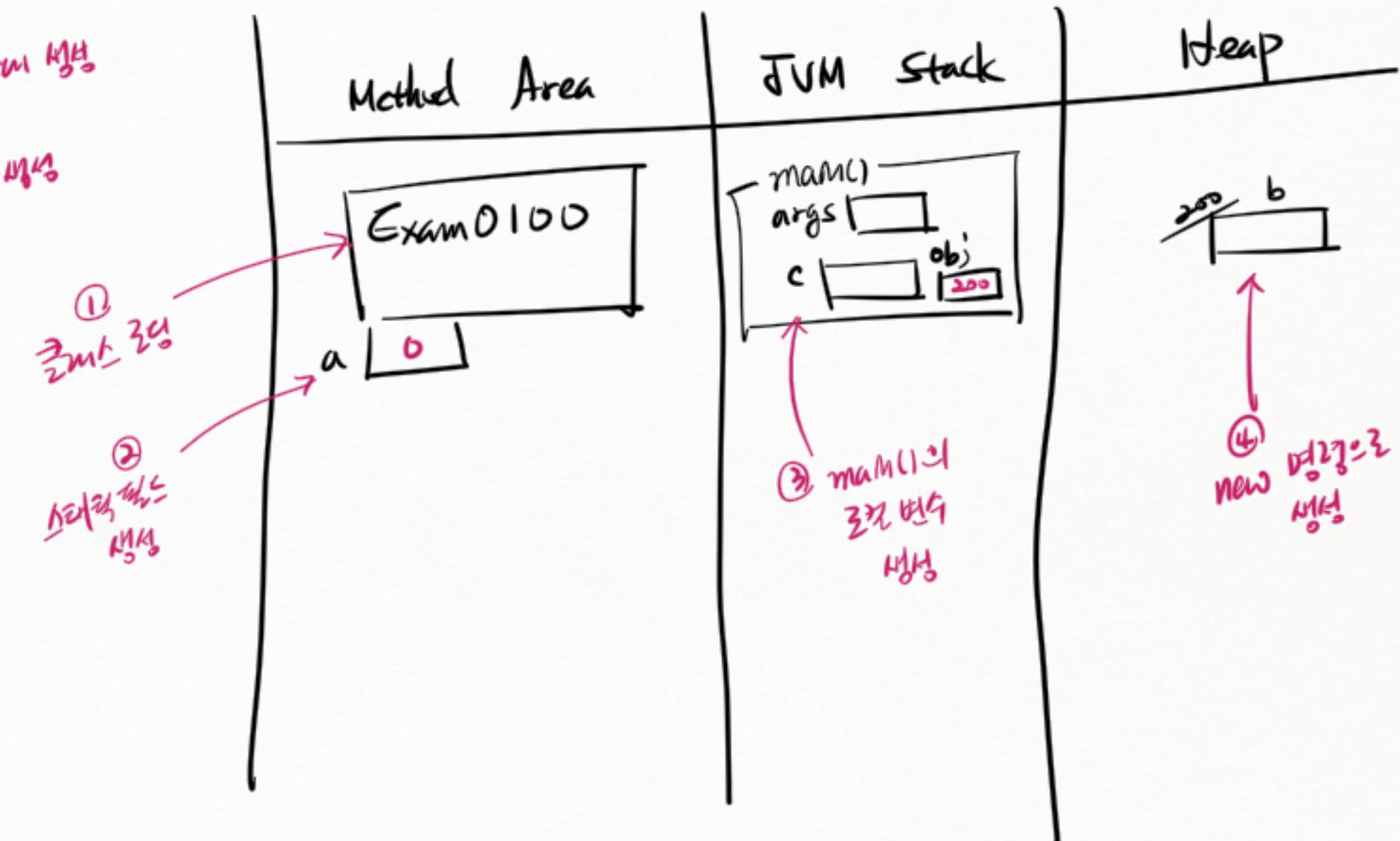
*인스턴스 주소*

*Calculator에 선언된  
인스턴스 변수를  
Heap에 생성한다*

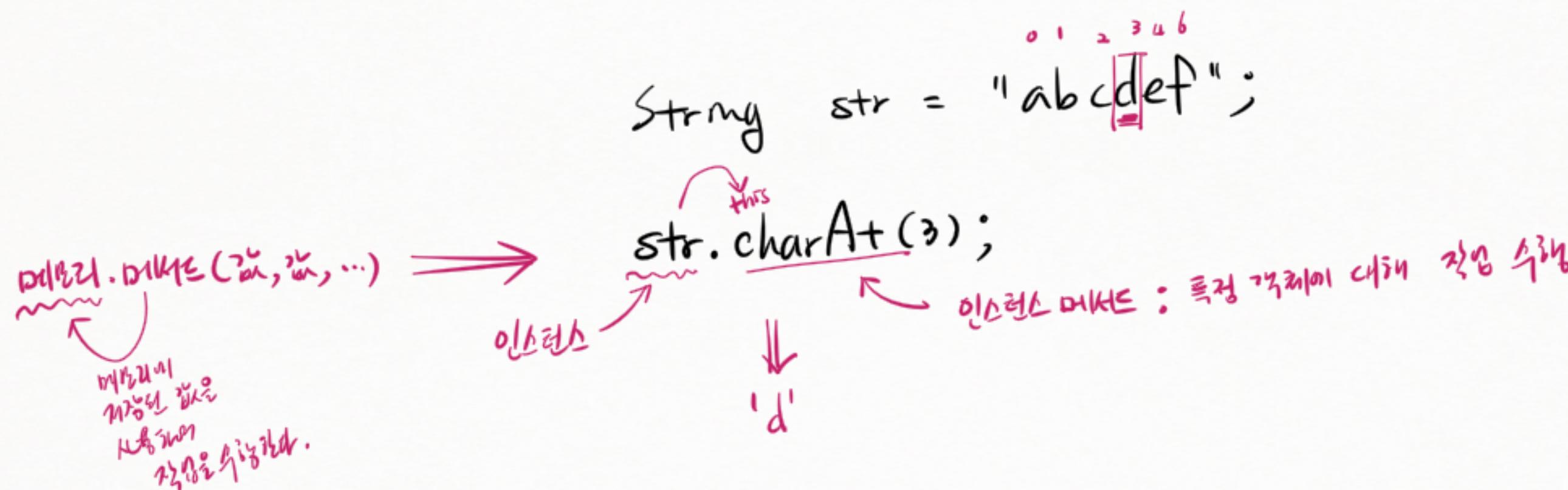
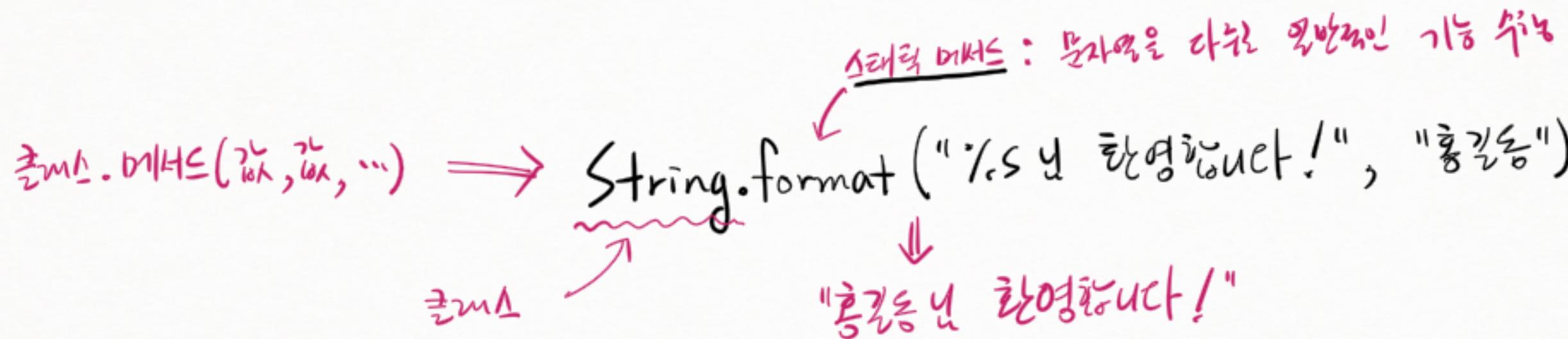


\* 스레티 필드, 인스턴스 필드, 로그 변수

```
class Exam0100 {  
    static int a; // 스레티 필드  
    int b; // 인스턴스 필드  
    void main() {  
        int c; // 로그 변수  
        Exam0100 obj;  
        obj = new Exam0100();  
    }  
}
```



## \* 스태틱 메서드 vs 인스턴스 메서드



\* static 필드, instance 필드, local ~~변수~~ 변수

```
class Exam000 {  
    static int a;  
    int b;  
    mam() {  
        int c;  
    }  
}
```

① static 필드

- 클래스가 로딩될 때 생성된다 (Method Area)

② instance 필드

- new 연산자로 인스턴스 생성할 때 만든다 (Heap)

③ local 변수

- 메소드 호출될 때 만든다 (JVM stack)

\* 생성자

class Score {

x Score() {

}

Score(string name) {

=

}

Score(string name, int kur, int eng, int math) {

=

}

:

new Score();

↑  
생성자 호출

new Score(); *default constructor*

new Score("홍길동");

new Score("홍길동", 100, 90, 85);

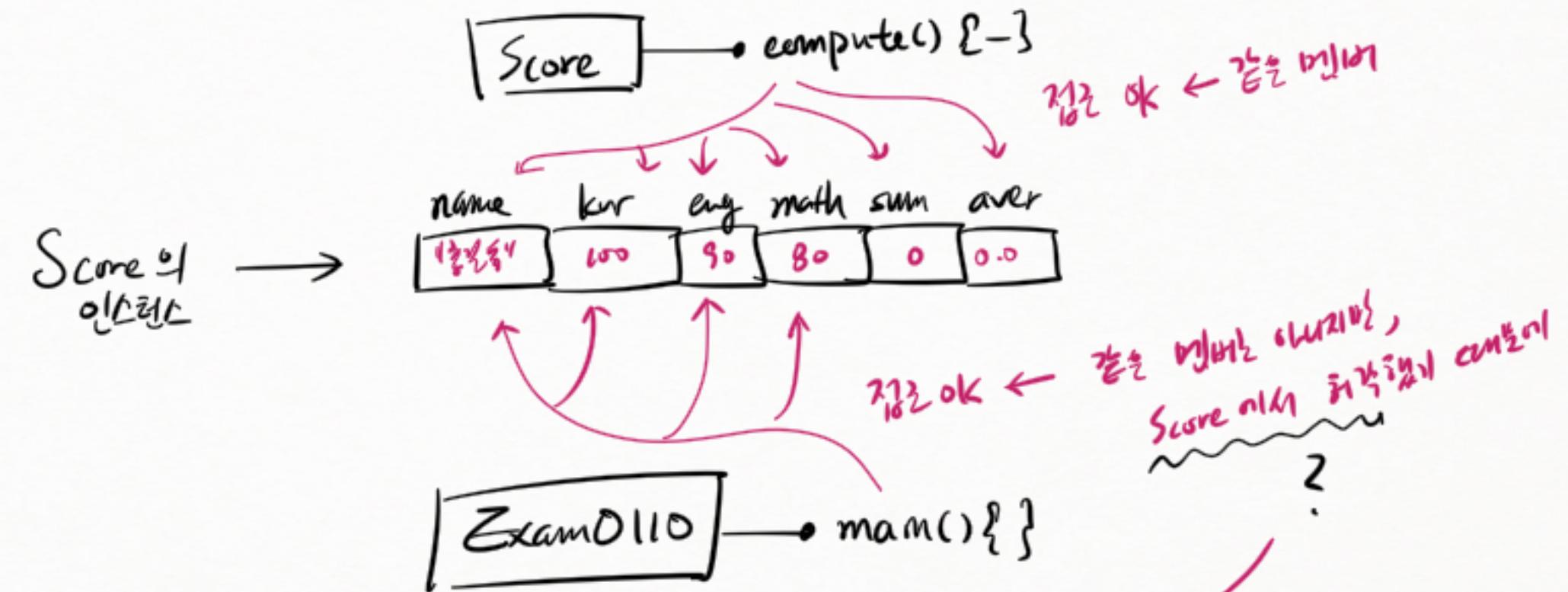
new Score("홍길동", 100); *오류*

"  
자연어처럼 만들면 좋을 것 같아  
호출할 때마다 초기화가 필요하니"

Encapsulation + getler / settler

\* 멤버에 대한 접근 제어 : (default)

```
class Score {  
    String name;  
    int kor;  
    int eng;  
    int math;  
    int sum;  
    float aver;  
    computer() {}  
}
```



\* 멤버 접근 제어

- private: 같은 클래스만

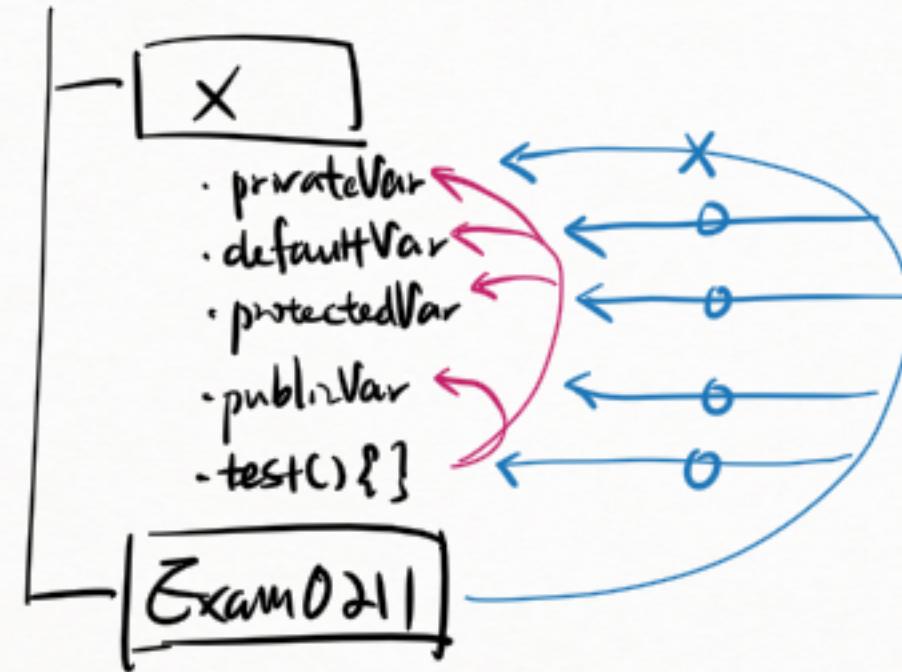
- (default): " + 같은 패키지

- protected: " + " + 서브클래스의 멤버

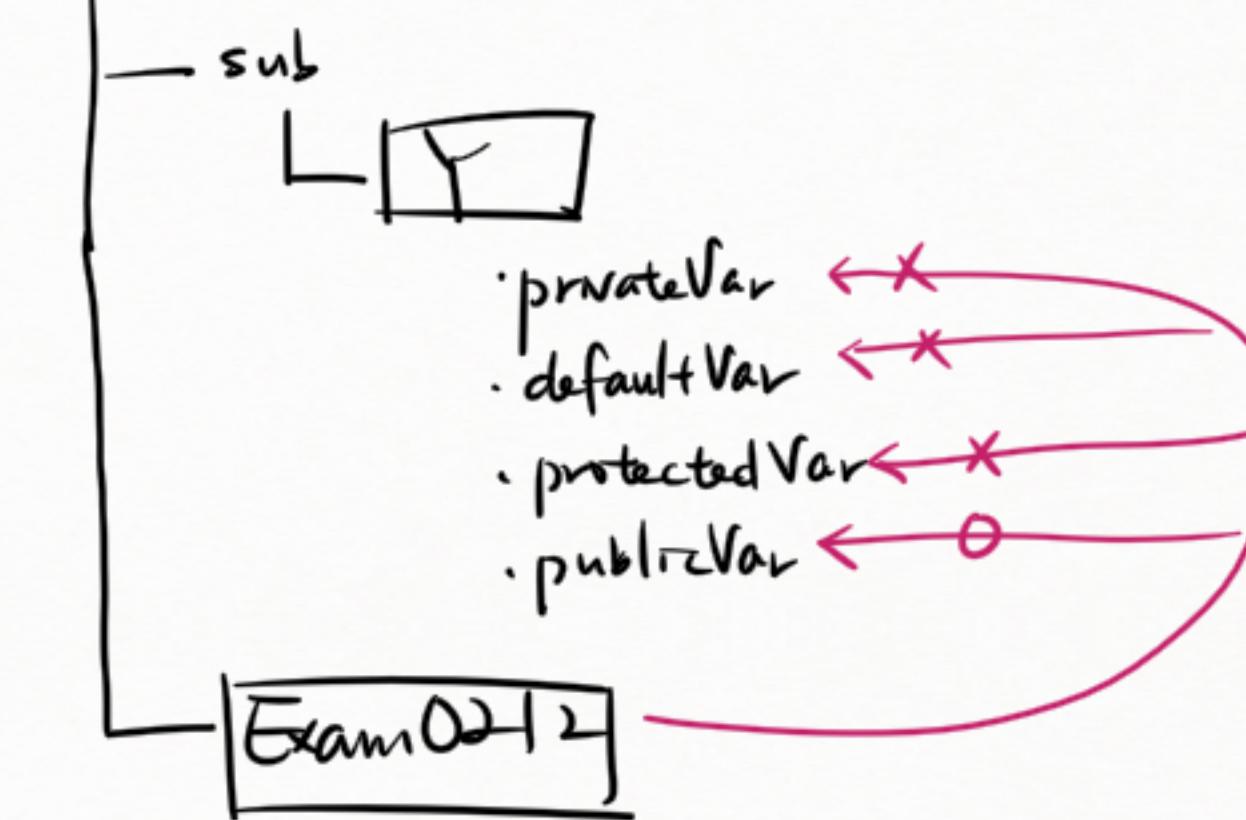
- public : 모든

## \* 2장 멤버 접근 제한

ex08

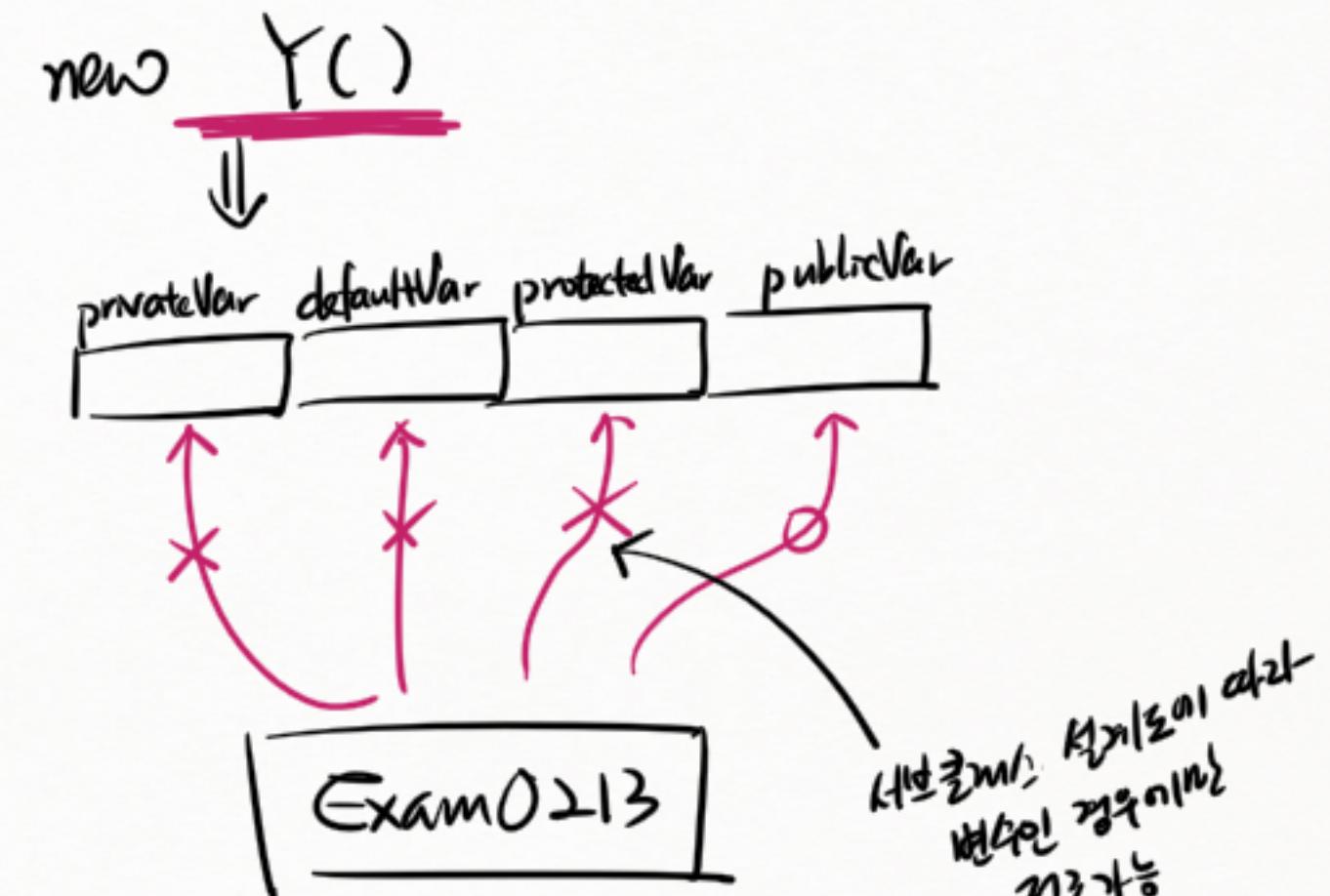
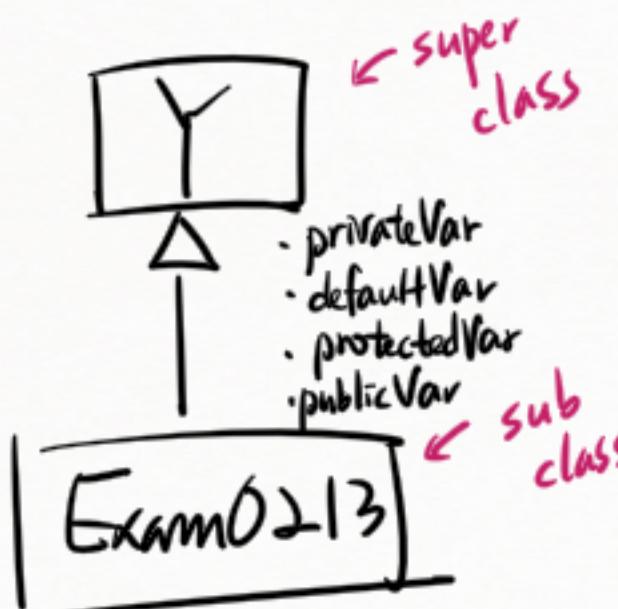
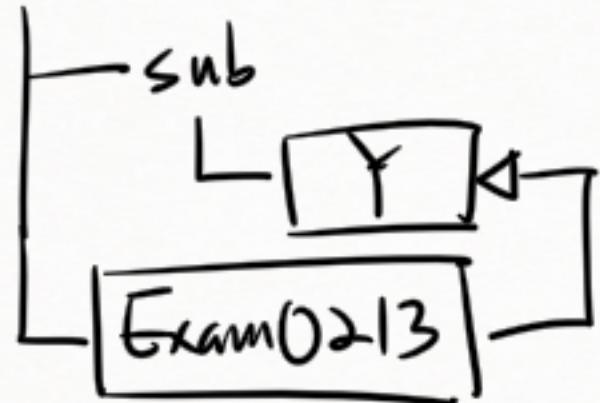


ex08

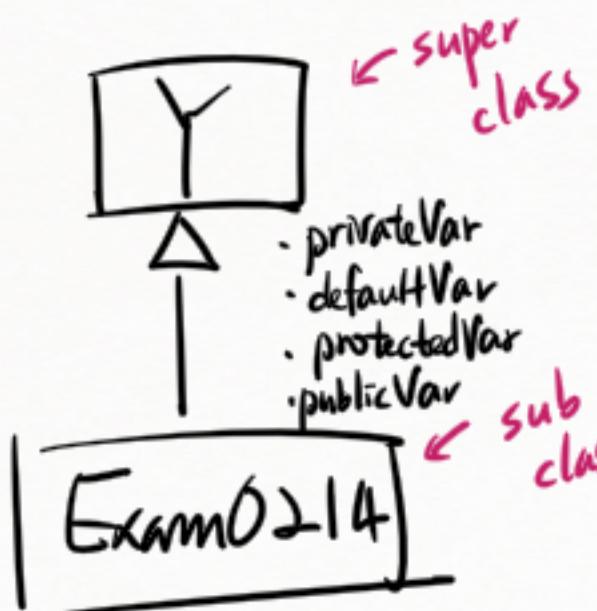
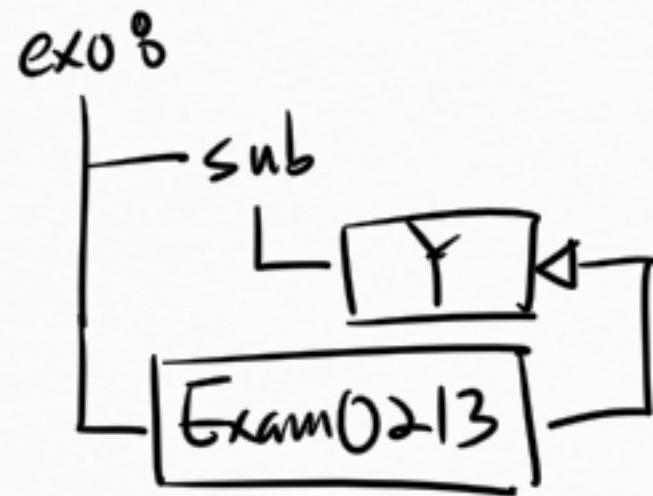


\* 접근 범위 초기화 : protected 초기화

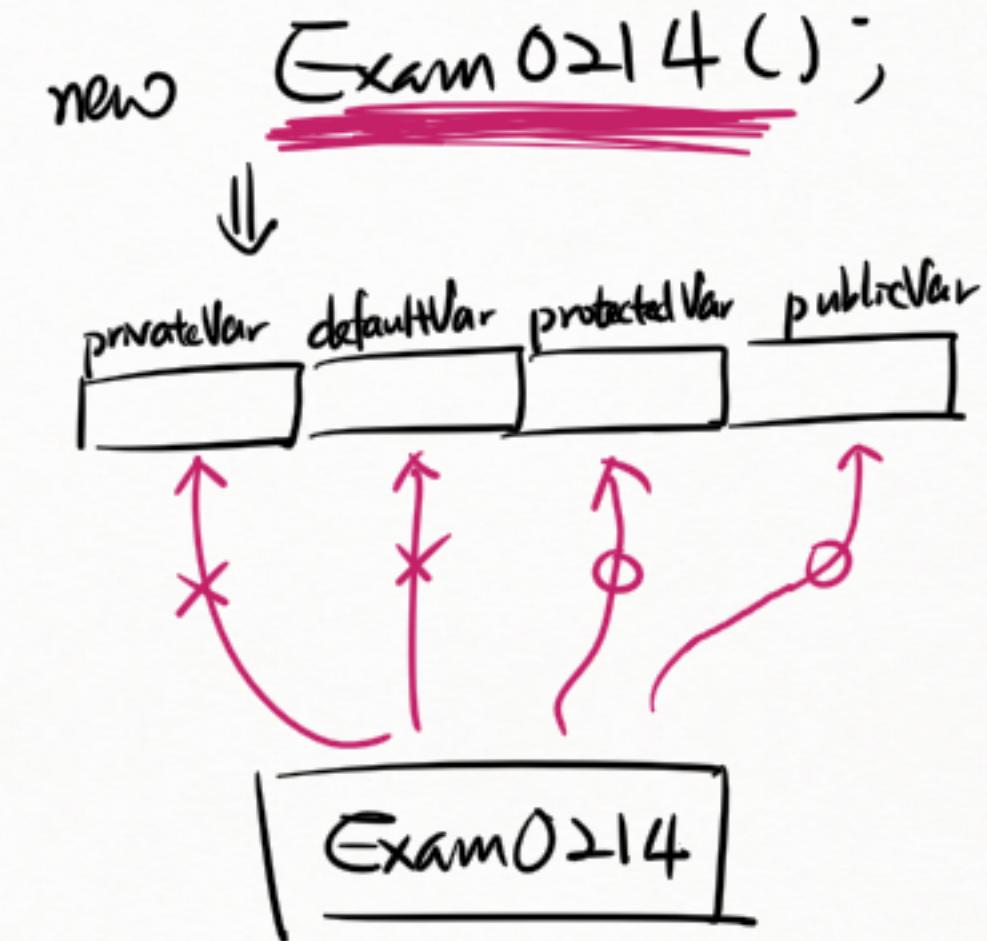
ex08



\* 접근 범위 제한 : protected 범위 II



\* 접근 ?  
- 키워드로



상속 (Inheritance)

