**객 체**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1)객체란 현실의 사물을 가리키는 용어이다.(O -> Object 객체)  (2)객체지향 언어란 현실의 객체 개념을 프로그래밍언어로 표현할 수 있는 기법을 제공해주는 언어를 말한다  (O -> Object Oriented Language)  (3)현대의 대부분의 언어가 객체지향적 특징을 가지고 있으며 대표적인 언어로는 java, C# 등이 있다. (O)  (4)객체지향 언어, 이전 시대에 사용되오던 대표적 절차지향 언어인 C로는 현실의 객체 개념을 표현하기란  불가능하였다.  (가능은 했다. 하지만 변수,함수만으로는 코드 중복이 발생하여 재사용성이 떨어짐)  (5)객체지향 언어는 기존 절차지향 언어와는 전혀 다른 기술로 등장한 것이라기보다는, 개발자가, 현실의  개념을 프로그램에 반영하는 방법과 관점에 변화를 가져온 것이다.(O)  (기존의 절차지향언어가 보유한 변수,함수를 하나의 단위로 묶어서 현실의 개념을 표현했다) |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1)기존 절차지형 언어에서 현실을 반영하기 위해 사용된 코드인 변수와 함수를, 하나의 단위로 묶은 코드단  위를 클래스라 부른다.(O)  (2)클래스는 사물 자체가 아니라, 장차 사물을 만들어낼 틀에 비유할 수 있다. (O)  (3)클래스는 결국 기존에 없었던 새로운 데이터 타입을 개발자가 정의한 것이므로 사용자 정의 자료형이라고  한다. (O)  (4)객체지향 프로그래밍 언어에서 사용할 수 있는 데이터의 종류는 기존의 숫자,문자,논리값에서 객체형이  추가되었으므로, 총 4가지 인 셈이다 (O)  (5)현실의 자동차를 Car라는 클래스로 표현했다면, Car라는 자료형을 사용자(개발자)가 정의한 것이다. (O) |
| 3 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1)클래스로 부터 객체를 생성하려면 new 연산자를 이용해야 한다. (O)  (2)클래스로부터 메모리에 생성된 객체 한 단위를 인스턴스라 한다.. (O)  (3)기본 자료형을 메모리에 올리는 방법과, 클래스로부터 인스턴스를 메모리에 올리는 방법에 차이가 있다면  객체의 경우 단지 new 연산자를 사용한다는 것 뿐이다. (O)  (4)결국 클래스란, 기존의 변수와 함수를 포함한 또 하나의 단위를 정의한 것일뿐, 기존에 없었던 신기술은  아니다. (O) |
| 4 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1)숫자,문자,논리값, 함수만으로도 현실의 사물이나 업무를 표현할 수 는 있다. (O)  (2)숫자,문자,논리값과 함수를 클래스라는 단위로 묶어놓으면, 추후 동일한 코드를 여러번 반복 작성하지  않고 필요한 만큼 인스턴스를 생성하여 처리하면 되므로, 재사용성이 높아진다. (O)  (3)자바스크립트에서 사용 가능한 자료형은 결국 총 4가지이며 숫자,문자,논리값 그리고 객체자료형이다.  (O)  (4)개발자가 정의한 객체를 사용자정의 객체라 하며, 자바스크립트 언어에 이미 내장되어있는 객체를  내장객체(built-in object)라 한다. (O)  Array, Date, String, JSON, Error, Number, Math… |
|  |  |