**~~객체지향의 이해~~**

|  |  |
| --- | --- |
| ~~1~~ | ~~다음 중 틀린 설명은?~~  ~~(1) 개발자가 클래스를 정의한다는 것은 자신만의 자료형을 정의한다는 의미를 가지므로, 이를 가리켜~~  ~~사용자 정의 자료형이라 한다.~~  ~~(2) 객체 자료형은 현실의 개념 및 사물들을 표현하는 단위이므로 ,객체 자료형을 정의하기에 앞서~~  ~~현실 분석이 먼저 선행되어야 한다.~~  ~~(3) 현실의 모든 객체를 분석해보면, 결국 상태나 동작만을 보유하고 있다.~~  ~~(4) (3)의 이유로 인해 객체자료형인 클래스 안에 작성할 수 있는 코드는 결국 변수와 함수이다~~ |
| ~~2~~ | ~~다음 중 틀린 설명은?~~  ~~(1) 자바 언어를 이용하면 현실의 사물을 보다 효율적으로 표현할 수 있는데, 이렇게 사물을 표현한~~  ~~코드 단위를 “클래스”라 한다.~~  ~~(2) 자동차, 꽃 등 현실에 존재하는 모든 사물은 상태와 동작을 반드시 가져야 한다~~  ~~(3) 자바 언어는 숫자,문자,논리값 이라는 기본 자료형외에도 개발자가 정의할 수 있는 사용자 정의~~  ~~자료형이 있다.~~  ~~(4) 객체지향 언어에서 객체는 클래스로 정의하고, 상태는 변수로, 동작은 함수로 정의된다.~~ |
| ~~3~~ | ~~다음 중 틀린 것은?~~  ~~(1) 자바의 모든 코드는 클래스 내에 기재해야 한다. 즉 클래스 밖에 정의되는 코드는 인정되지 않는다~~  ~~(2) 자바 클래스에 소속된 변수 및 함수를 멤버 변수, 멤버 메서드라 한다~~  ~~(3) 자바 언어가 표현할 수 있는 객체의 대상은 눈에 보여지는 보통 명사만 가능하고, 음악, 즐거움~~  ~~같은 추상명사는 표현할 수 없다.~~  ~~(4) 클래스 내에 기재된 변수는 사물의 동작을, 메서드는 사물의 상태를 표현한다.~~ |
| ~~4~~ | ~~아래의 조건으로 클래스를 정의하세요.~~  ~~클래스명 : 자동차~~  ~~속성1 : 노란색 컬러~~  ~~속성2 : 200만원~~  ~~기능1 : 색상을 빨간색으로 변경하는 기능~~  ~~기능2 : 가격을 500만원으로 변경하는 기능~~ |
| ~~5~~ | ~~다음 설명 중 틀린 것은?~~  ~~(1) 자바는 기존에 없었던 새로운 기술이 탄생한 것이 아니라, 현실을 직접적으로 반영하려는 기존~~  ~~개발자들의 프로그래밍적 관점이 발전된 것이다. 따라서 객체지향 이전의 절차적 프로그래밍에서~~  ~~사용해 왔던 자료형 및 변수, 함수 등의 개념은 여전히 자바에서도 동일하다.~~    ~~(2) 자바에서는 모든 코드를 클래스 안에 작성해야 한다. 따라서 변수,함수를 정의하려면 클래스 안에 작성해야 하고, 해당 변수, 함수를 사용하려면 소유권을 가진 클래스의 인스턴스를 통해 소유관계를 표현하는 점(.) 을 이용하여 접근해야 한다.~~  ~~(3) 클래스는 여러 자료형을 보유한 데이터의 집합이며, 새로운 형태의 자료형으로 취급될 수 있다.~~  ~~(4) 자바의 기본 자료형 (문자,숫자,논리값) 을 메모리에 올리려면 변수에 기본 데이터를 대입하면~~  ~~되지만 , 기본 자료형이 아닌 객체 자료형을 메모리에 올리려면 new 연산자를 사용할 수 있다~~ |