

코딩으로 드론 날리기

10차시



1

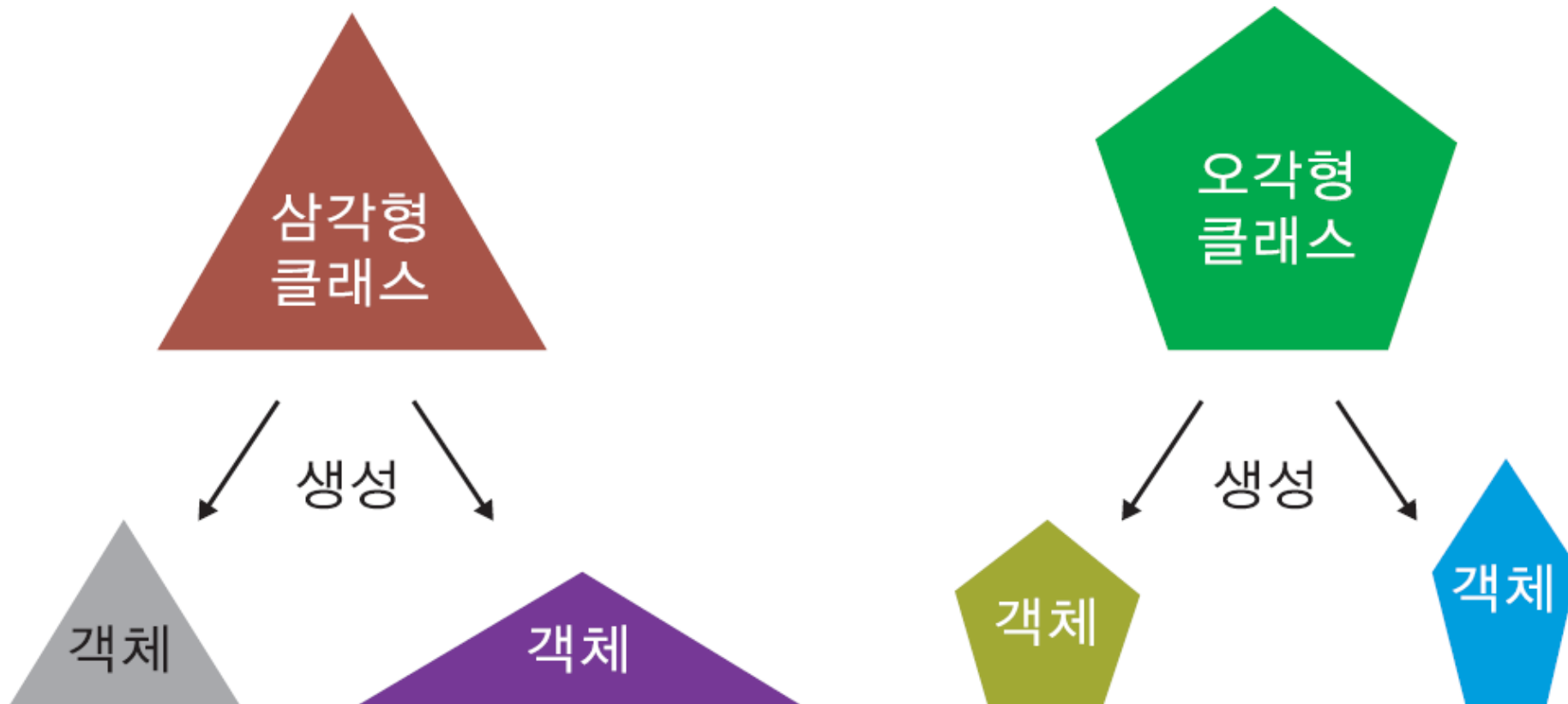
클래스로 코딩에 날개 달기

클래스 이해하기

- 클래스(class)는 똑같은 무엇인가를 계속해서 만들어낼 수 있는 설계, 틀과 같은 것
- 객체(object)는 클래스에 의해서 만들어진 물건, 실체
- 클래스를 '자동차의 설계도', 객체는 '실제로 만들어진 자동차'

10. 클래스로 코딩에 날개 달기

클래스 이해하기



클래스 이해하기

- 클래스에 의해 만들어진 객체는 객체별로 독립적
- 객체는 서로 영향을 주지 않는다

클래스 이해하기

- 클래스에 의해서 만들어진 객체를 인스턴스(instance)
- 인스턴스는 특정 객체가 어떤 클래스의 객체인지를 관계 위주로 설명
- '트럭은 객체'라는 표현이 어울리며, '트럭은 자동차의 객체'보다는 '트럭은 자동차의 인스턴스'라는 표현이 훨씬 잘 어울린다

클래스 이해하기

- 클래스에서 객체의 데이터를 정하는 것을 속성
- 클래스에서 객체가 해야할 일(함수)을 정하는 것을 메소드
- 속성과 메서드를 하나로 묶어서 처리하는 것을 객체지향 용어로 캡슐화(encapsulation)

클래스 이해하기

- class라는 키워드로 클래스를 만든다
- 클래스 이름의 첫글자는 대문자로 한다
- 콜론(:)과 들여쓰기를 잘하기
- self, 생성자, 초기화 개념 잘 알기

2

학습요약

- 클래스로 객체를 만들어서 사용할 수 있다
- 클래스를 만들 때 class 키워드를 사용한다
- 클래스 이름은 대문자로 시작한다
- 콜론(:)과 들여쓰기를 잘해야 한다

- self, 생성자, 초기화 개념 잘 이해한다
- 클래스에서 객체의 데이터가 속성이다
- 클래스에서 객체가 해야할 일(함수)이 메소드다