

1. 멤버변수 선언

[접근제한자] [static/final] 데이터형 변수명;

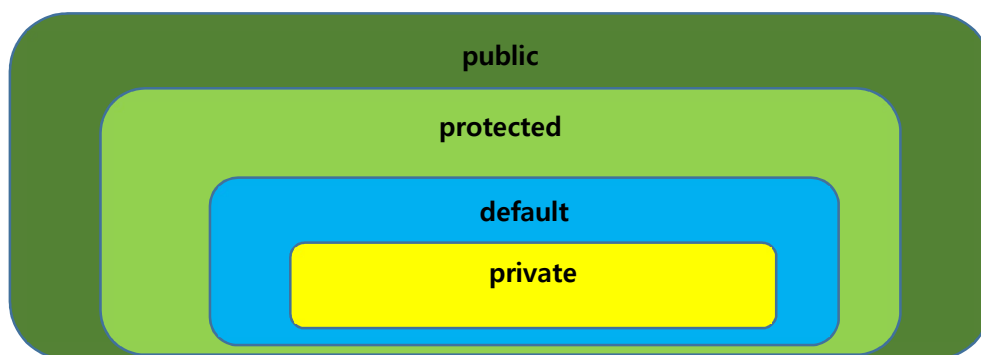
[접근제한자] 접근제한이란 클래스의 데이터나 메소드에 대해서 다른 클래스로부터 접근을 제한하는 것.

public : 접근을 제한하지 않는다. 다른 모든 클래스에서 사용 가능

protected : 해당 클래스와 동일한 패키지에 있거나 상속받은 클래스일 경우에만 사용 가능

default : 접근제한자를 명시하지 않은 경우의 디폴드 접근제한자. 같은 패키지내의 클래스들은 public 권한을 갖고 접근가능

private : 해당 클래스만이 이 멤버를 사용할 수 있다. 외부객체에서는 접근 불가



static : 클래스변수(=static 변수)

객체변수(객체속성)는 객체가 생성될 때마다 각 객체 안의 속성 변수들이 생성되지만,

클래스 변수는 클래스로부터 생성된 객체들의 수와 상관없이 하나만 생성된다.

한 클래스로부터 생성된 모든 객체들은 클래스 변수를 공유

클래스 변수를 이용하여 객체들 사이의 통신에 사용하거나 객체들의 공통속성을 나타낼 수 있다.

객체변수와 달리 클래스 변수(static 변수)는 클래스 이름을 통하여 접근한다

static과 객체와의 관계

※ static 변수를 클래스 변수(정적변수, 공용변수) => 같은말임.※

객체는 클래스에서 생성(복사)된다.

클래스 하나에서 무한대로 객체를 생성할 수 있고 그러한 객체는 모양은 동일할지 모르지만,

전혀 다른 객체이다. 하지만 static이 붙은 변수는 객체 변수가 아닌 클래스 변수로써 객체가 생성되기 전에 이미 존재한다. (객체를 생성하지 않고 클래스 내 변수를 사용)

객체 생성과 상관없이 사용할 수 있는 필드와 메서드에 활용 가능하다..

2. 패키지

패키지란? 프로그래밍에서 여러 클래스를 관리하기 위해 기능적으로 영향을 미칠 수 있는

클래스끼리 묶어 놓고, 접근 범위 안에 효과적으로 호출하기 위해서 사용하는 개념이다.

Import :

다른 패키지의 클래스를 가져오는 것.

패키지를 만들고 클래스를 만든 후 서로 다른 패키지의 클래스를 사용하려고 할 때는

반드시 import 키워드를 사용해서 해당 클래스를 임포트 해야한다.

하지만 우리가 사용하는 이클립스는 자동으로 임포트 되도록 지원한다.