

객체지향프로그램이란.....

독립된 단위 즉 “객체”들의 모임으로 파악, 각각의 객체는 메시지를 주고 받고 데이터 처리 할수 있다.

대규모 소프트웨어 개발에 많이 사용되며 개발과 보수를 간편하게 할수있다.

추상화

객체들이 가진 공통적인 데이터와 기능을 도출해 내는것이다. 클래스를 정의하는 과정이 추상화 과정이라 할수있다.

추상화를 통해 객체가 가진 특성중 필수 속성만으로 객체를 묘사하고 유사성만을 표현하며 세부적인 상세사항을 각 객체에 따라 다르게 실현되도록 할수있다.

은닉화

개발자나 사용자로부터 클래스를 보호 사용자에는 잘못된 데이터 입력방지 개발자로부터는 필요 없는 정보를 숨겨준다.

캡슐화

객체가 맡은 역할을 수행하기 위한 목적으로 데이터와 기능을 묶는것, 데이터는 은닉하고 데이터를 접근하는 기능을 밖으로 노출한다는 의미를 나타낼때 캡슐화라는 용어를 쓴다.

정보 은닉과 함께 연관지어 사용되는 개념으로 외부에서 알필요가 없는 데이터와 행위는 보이지 않게된다.

상속성

상의 개념의 특징을 하위개념 이 물려받는 특징

하나의 클래스가 가지고 있는 특징을 그대로 다른 클래스가 돌려주고자 할때 클래스의 기능을 확장하는 방법중 하나로 기존 클래스를 수정하지 않으면서도 이미 정의되어 있는 내용을 확장해서 사용할수있는 방법을 제공한것을 말한다.

다형성

다른 방법으로 일을 하는 함수를 동일한 이름으로 호출해 하나의 명령이 다른결과를 나타내는것을 다형성이라 한다.

오버로딩, 오버라이딩, 상속등을 복합적으로 사용함으로써 하나로 여러가지 처리를 하는것을 말한다.