



객체(Object)지향 `Class` 개념정리

***객체**(Class)는 고유한 **특성**(필드 변수)과 **행동**(메소드)을 가진다.



타노스를 객체라고 생각하면,
특성과 행동은 아래와 같다.

특성 :

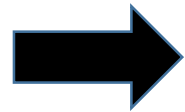
1. 보라색 피부
2. 뽀뽀이
3. 스톤 종류

행동 :

1. 핑거스냅 하다.
2. 스톤을 사용하다.
3. 검을 휘두르다.

```
public class 타노스 {
```

```
String 피부색;  
String 헤어스타일;  
String 스톤;
```



필드 변수(=전역 변수)

```
public void 핑거스냅사용하다(){
```

```
}
```

```
public void 검을휘두르다(){
```

```
}
```

```
public String 스톤을사용하다(String 스톤종류){  
    return 스톤종류;
```

```
}
```

```
}
```



메소드

클래스는 **필드 변수**와 **메소드**들로 구성

타노스 t = **new** 타노스(); ➡ 변수 이름이 t 인 타노스 객체 생성

t.스톤 = "파워스톤";
t.피부색 = "보라색?";
t.헤어스타일 = "...";

➡ 타노스 객체 필드 변수 와
메소드 접근 가능

***new** 키워드를 이용해서 타노스 클래스를 불러옴(= 객체화 했다).

```
public class 타노스 {  
  
    String 피부색;  
    String 헤어스타일;  
    String 스톤;  
  
    public void 핑거스냅사용하다(){  
  
    }  
    public void 검을휘두르다(){  
  
    }  
    public String 스톤을사용하다(String 스톤종류){  
        return 스톤종류;  
    }  
}
```