

# 객체지향

자바프로그램 실제로 시작하기

강윤희

# 객체지향 개요

## 객체와 클래스 까지

- 클래스와 클래스의 차이점을 이해한다
- 객체지향 프로그램 주요특징 3개를 이해한다
- 클래스를 설계하고 객체를 생성한다
- 클래스의 구성요소 필드와 메소드를 이해한다 (지역변수와의 차이점 구별하기)
- 객체생성과 참조변수 이해하기 (자바 프로그램은 객체로 동작되며, 객체를 참조변수로 접근됨)

# 클래스 분해

## CircleDemo 와 Circle, 객체생성 및 멤버 접근

- 클래스 외부에서 멤버접근, 마침표 (.) 연산자 사용하기
- 클래스 생성자 문법 및 사용 이해하기
- 접근자(getter)와 설정자(setter) 메소드, private 필드 이해하기
- 기본생성자(default constructor) 와 생성자 오버로딩 이해하기
- this와 this()이해하기
- 인스턴스 멤버와 정적멤버, static 키워드 이해하기
- 정적블록으로 정적변수 초기화하기