



클래스 설계

백석대학교 강윤희

수업 목표

- 적절한 클래스를 선택하여 구현할 수 있는 방법을 익힘
- 간단한 클래스를 작성하는 것에서부터 시작하여 점진적으로 클래스의 규모를 키움

개요

- 객체지향(object-oriented) 이란 세상의 모든 것을 객체화
- 클래스 “사물의 특성”을 소프트웨어적으로 “추상화하여 모델링” 한 것
- 설계도, 틀

클래스 선택

- 클래스(class) 는 문제 도메인(problem domain)의 단일 개념을 표현함
- 클래스의 이름은 개념을 표현하는 명사(noun) 임
- 수학의 개념
 - 점 Point
 - 사각형 Rectangle
 - 타원 Ellipse
- 실생활의 개념
 - 은행계좌 BankAccount
 - 현금출납기 CashRegister
 - 동물 Animal

클래스 구현

- 클래스 Animal

```
public class Animal {  
  
}
```

- 객체 cat

```
Animal cat = new Animal();
```

new 는 객체를 생성할 때 사용하는 키워드