

객체 지향

클래스와 객체(또는 클래스 인스턴스)



수업목표

- 객체란 무엇인지 이해한다
- 객체지향 프로그램과 절차지향 프로그램의 차이점을 이해한다
- 클래스와 객체의 관계를 이해한다
- 클래스를 작성하고 해당 클래스의 객체를 선언 및 생성한다

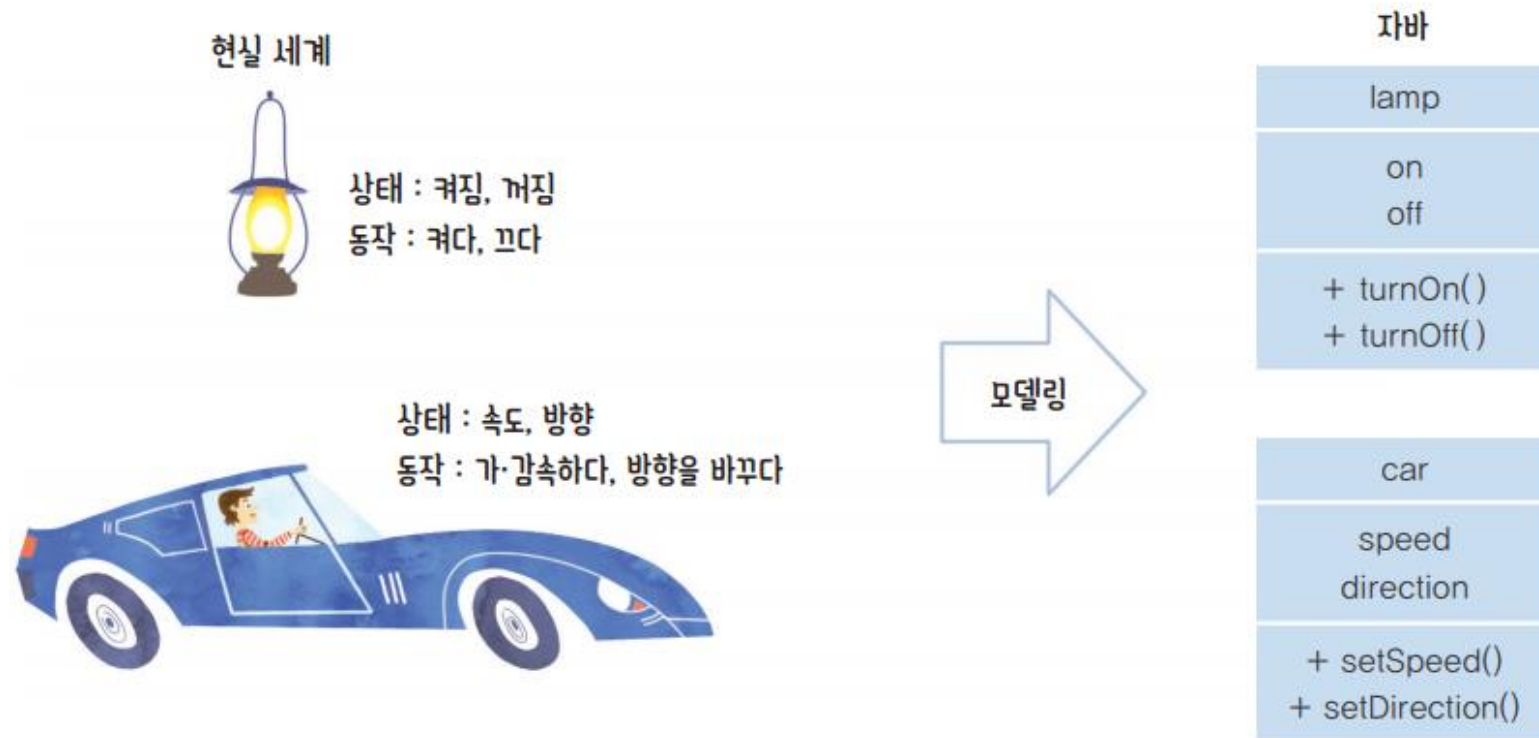
- 객체지향은 실세계에 존재하는 객체들을 중심으로 시스템을 구성하는 것
- 클래스/객체는 객체지향 프로그램의 기본적인 단위 모듈
- 객체지향의 개념과 클래스의 구조, 구성요소인 변수와 메소드 소개



객체 지향의 개요

■ 객체의 개념

- 소프트웨어 객체는 현실 세계의 객체를 필드와 메서드로 모델링한 것
- 소프트웨어 객체는 상태를 필드(Field)로 정의하고, 동작을 메서드(Method)로 정의
- 필드는 객체 내부에 선언된 변수를 의미하고, 메서드는 객체 내부에 정의된 동작



클래스 구성하기

- 클래스 찾아 공통적인 속성과 행동을 찾아본다



클래스 구성하기

■ 속성(필드) 와 동작(메소드)

- (문제)도형 편집하기 위한 프로그램을 하고자 한다.
 - 도형으로 생각하는 것을 삼각형, 사각형, 원 등이다.
 - 도형의 정보를 얻을 수 있는 기능을 포함하여야 한다.
 - 도형의 넓이를 구하는 기능을 포함하여야 한다.