

# 클래스와 객체

- 클래스 : 제품의 설계도



# 클래스와 객체

- 객체 : 설계도로 만든 제품



# 클래스 용어정리

용어	설명
클래스	제품의 설계도
객체	설계도로 만든 제품
속성	클래스안의 변수
메서드	클래스안의 함수
생성자	객체를 만들 때 실행되는 함수
인스턴스	메모리에 살아있는 객체

# 클래스 만들기

```
class 클래스이름:
```

```
    def 메서드이름(self):
```

```
        명령블록
```

```
class Monster:
```

```
    def say(self):
```

```
        print("나는 몬스터다!")
```

# 클래스 사용하기

객체 = 클래스이름()

객체.메서드()

shark = Monster()

shark.say()

# 생성자(\_\_init\_\_)

```
class Monster:
    def __init__(self):
        print("객체 만들 때 실행되는 함수")
    def say(self):
        print("나는 몬스터다!")

shark = Monster()
shark.say()
```

# 속성 추가하기

```
class Monster:
    def __init__(self, name):
        self.name = name
    def say(self):
        print(f"나는 {self.name}")
```

```
shark = Monster("상어")
```

```
shark.say()
```

```
wolf = Monster("늑대")
```

```
wolf.say()
```

# 살펴보기

```
soup = BeautifulSoup(html, 'html.parser')
```

```
soup.select_one("#id")
```

```
soup.text
```

```
driver = webdriver.Chrome()
```

```
driver.find_element(By.CSS_SELECTOR, "#id").click()
```

```
driver.current_url
```