

ch04_클래스와 객체I

Getter Setter

쉽게 이해하기

1. **Getter (읽기)**: 값을 가져올 때 사용.

- "이 변수 값 좀 알려줘!"
- 예:호출: `tv1.getModelName();`

```
public String getModelName() {  
    return modelName; // modelName 값을 반환  
}
```

2. **Setter (쓰기)**: 값을 수정할 때 사용.

- "이 변수 값을 이렇게 바꿔줘!"
- 예:호출: `tv1.setModelName("MyTV");`

```
public void setModelName(String modelName) {  
    this.modelName = modelName; // modelName 값 설정  
}
```

왜 필요한가?

- 변수를 직접 접근 못하게(private) 막고,
- **Getter/Setter**로만 안전하게 접근하도록 강제함.

생성자

- 클래스 이름과 동일한 이름을 가진 메소드야.
- 객체가 생성될 때(`new`) 자동으로 호출돼서, 초기값을 설정하는 역할을 해.

어떻게 쓰는지

1. 기본 생성자 (매개변수 없음)

- 객체 생성 시 기본값을 설정.
- 예:호출: `Television tv = new Television();`

```
public class Television {  
    private String modelName;  
    private int price;  
  
    public Television() {  
        modelName = "MyTV"; // 기본값  
        price = 0;           // 기본값  
    }  
}
```

2. 매개변수 있는 생성자

- 초기값을 외부에서 받을 때 사용.
- 예:호출: `Television tv = new Television("SuperTV", 10000);`

```
public Television(String modelName, int price) {  
    this.modelName = modelName; // 전달받은 값으로 초기화  
    this.price = price;  
}
```

생성자의 특징

- 리턴 타입이 없음 (`void` 도 쓰지 않음!).
- 초기화 전용 메소드로 이해하면 돼.

짧게 요약

생성자 = 객체가 태어날 때 초기 설정해주는 도우미!

- 기본 생성자 → 기본값 설정.
- 매개변수 있는 생성자 → 외부에서 값 받아 설정. 😊