Class

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%81%B4%EB%9E%98%EC%8A%A4_(%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%84%B0_%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%98%EB%B0%8D)>

지향 프로그래밍(OOP)에서 특정 객체를 생성하기 위해 변수와 메소드를 정의하는 일종의 틀이다. 객체를 정의 하기 위한 상태(멤버변수)와 메서드(함수)로 구성된다.

객체

<https://jwprogramming.tistory.com/121>

**객체**(**Object**)**란** 물리적으로 존재하거나 추상적으로 생각할 수 있는 것 중에서 자신의 속성을 가지고 있고 다른것과 식별 가능한 것을 말합니다

객체 구성 ( 데이터(state) 와 기능(behavior) )

객체는 하나 이상의 상태 정보(데이터)와 하나 이상의 행동(기능)으로 구성

객체지향 프로그래밍은 현실에 존재하는 사물과 대상, 그리고 그에 따른 행동을 있는 그대로 실체화 시키는 형태의 프로그래밍이다.

<this Pointer>

<Object Pointer>