7월26일 21일차

Objcect

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

해당 코드에 메모리 비교 형태 구조

텍스트, 라인, 폰트, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

해당 번지수가 1번지, 10번지 값을 비교해서 다르다고 출력된다.

텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

예시코드에서 해당 방식은 함수를 받아와서 이야기한다는 거고

텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

해당 obj는 p2라는 거다.

해당 작성한 부분을 수동으로 입력한거고 자동으로 만드는법

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

우클릭 혹은 메뉴창 Source -> Generate hash Code( ) and Equals

텍스트, 전자제품, 스크린샷, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이후 창에서 비교할 내용을 선택

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음과 같이 자동으로 생성

Object는 개념 공부만 하면 된다 기본적으로 자동으로 생성해준다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 도표이(가) 표시된 사진

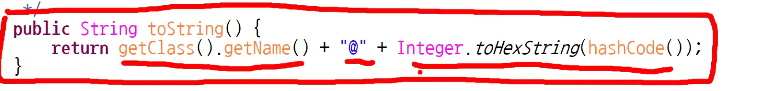
자동 생성된 설명

다음과 같은 형태로 슈퍼 클래스, 서브 클래스 구성

해당과 같이 출력

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



이와 같은 구문형태로 변화해서 작성할거다

텍스트, 폰트, 라인, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이와 같은 구문 추가후 다시 실행하면

텍스트, 스크린샷, 폰트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음과 같이 변화해서 출력

우클릭 혹은 메뉴 Source -> Generate to String(); 선택

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

해당 클릭하면

텍스트, 폰트, 라인, 화이트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이와 같이 자동으로 생성 시작하면



다음과같이 출력된다.

Abstract 추상적



인터 페이스 interface;

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 전자제품, 스크린샷, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

맨처음에 검색을 해야한다

텍스트, 전자제품, 스크린샷, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이후 실행시

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음과 같이 자동으로 입력된다.

텍스트, 폰트, 스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

폰트, 텍스트, 디자인, 타이포그래피이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다중 인터페이스

인터페이스는 다중 구현이 가능하다.

클래스 상속과 인터페이스 구현을 동시에 할 수 있다.

(상속 먼저, 구현 나중)

위와 같은 형태로 구성되었다.

generic텍스트, 라인, 폰트, 그래프이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기본타입 적을수 있는 타입

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

6개의 참조 타입 Wrapper Class이다.

텍스트, 폰트, 라인, 그래프이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

해당 위치로 Ineger 이동해서 저장된다.

기본타입 -> 참조타입

primitive type → reference type

boolean → Boolean

char → Character

byte → Byte

int → Integer

long → Long

double → Double