# 1. 클래스 구성멤버

- 필드

- 생성자

- 메소드

# 2. 클래스 선언 방법

// 클래스: 설계도

public class Car {

private String color; // 1. 필드: 객체에 데이터를 저장하기 위한 용도

Car(String color) { // 2. 생성자: 객체를 생성하여 필드를 초기화함

// 필드를 초기화

this.color = color;

}

String carColor() { // 3. 메소드: 어떤 기능을 수행함

return this.color;

}

}

# 3. 객체 생성 방법

// 객체: 클래스의 생성자를 호출하여 Heap 메모리에 생성된 공간

Car car1 = new Car("red"); // 생성자 호출하여 객체를 만들어 car1 변수에 대입한다.

String c1 = car1.carColor(); // car1 객체의 carColor() 메소드 호출하여 c1 변수에 대입한다.

String c2 = car1.color; // car1 객체의 필드를 호출하여 c2 변수에 대입한다.

System.out.println(c1); // "red"

System.out.println(c2); // "red"

Car car2 = new Car("yellow"); // Car 객체 생성

Car car3 = new Car("white"); // Car 객체 생성