

# 5장. 클래스와 상속



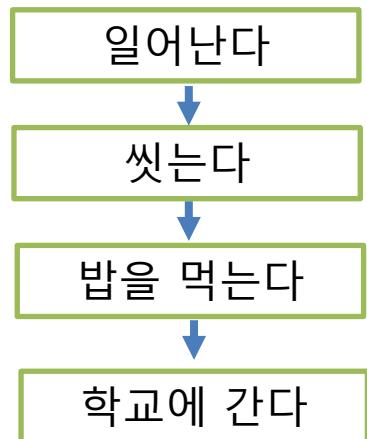
# 객체 지향 프로그래밍

## ■ 객체(Object)란?

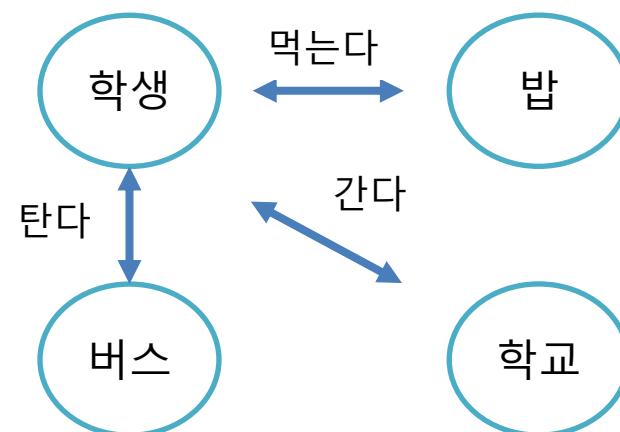
- “의사나 행위가 미치는 대상” -> 사전적 의미
- 구체적, 추상적 데이터 단위 (구체적- 책상, 추상적-회사)

## ■ 객체지향 프로그래밍(Objected Oriented Programming)

- 객체를 기반으로 하는 프로그래밍
- 먼저 객체를 만들고 객체 사이에 일어나는 일을 구현함.



<절차지향 –C언어>



<객체지향 – Python>

# 객체 지향 언어의 특성

- **캡슐화(EnCapsulation)**

데이터와 메서드를 하나의 단위(클래스)로 묶고, 외부에서 직접 접근을 제한하여 데이터를 보호합니다

- **상속(Inheritance)**

기존 클래스의 속성과 메서드를 새로운 클래스가 물려받아 코드 재사용성을 높입니다.

- **다형성(Polymorphism)**

같은 이름의 메서드가 다른 클래스에서 다르게 동작할 수 있습니다

# 클래스(class)

## ■ 클래스란?

- 객체 지향 프로그래밍(OOP)의 기본 개념 중 하나로, 관련된 속성과 메서드를 하나의 단위로 묶는 틀입니다.
- 클래스를 사용하면 코드의 재사용성과 유지보수성을 높일 수 있습니다.
- 클래스는 설계도와 같으며, 이를 기반으로 여러 객체(인스턴스)를 생성할 수 있습니다.

## ■ 클래스의 속성과 기능

- 객체의 특성(property), 속성(attribute) -> **멤버 변수**
- 객체가 하는 기능 -> **멤버 함수**

# 클래스(class)

- 클래스 정의 및 사용

**class** 클래스 이름 :

**def** \_\_init\_\_(self):

멤버변수

**def** 함수이름(self):

**return**

객체(인스턴스) = 클래스()

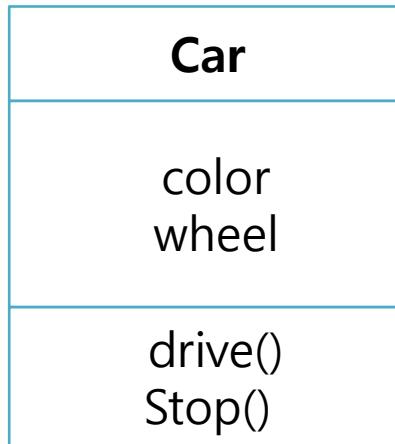
객체.멤버변수

객체.멤버 메서드

객체를 생성한 후 점(.) 연산자를 사용하여 멤버변수나 메서드에 접근함

# 클래스(class)

- Car 클래스 – 다이어 그램



속성(Attributes)

메서드(Methods)

# 클래스(class) 정의

## ▪ Car 클래스 정의 및 사용

```
class Car:  
    # 속성(Attribute)  
    color = "red"  
    wheels = 4  
  
    # 메서드(Methods)  
    def drive(self):  
        print("자동차가 달리고 있습니다.")  
  
    def stop(self):  
        print("자동차가 멈췄습니다.")
```

```
if __name__ == "__main__":  
    my_car = Car()  
    print(f"자동차 색상: {my_car.color}")  
    print(f"자동차 바퀴 수: {my_car.wheels}")  
    my_car.drive()  
    my_car.stop()
```

# 클래스(class) 정의

## ▪ 생성자(constructor)

- 객체가 생성될 때 자동으로 호출되는 특별한 메서드
- 생성자는 `_init_(매개변수)`의 형태로 작성하고, 리턴값이 없다
- 클래스 내의 모든 함수(메서드)의 매개변수에 `self`를 넣어줌



속성(Attribute)

메서드(Method)

# 클래스(class) 정의

## ▪ Bike 클래스 정의 및 사용

```
# 클래스의 생성자(Constructor)
class Bike:
    # 생성자 메서드 - 객체가 생성될 때 자동으로 호출되는 특별한 메서드
    def __init__(self, color, gears):
        self.color = color # 자전거 색상
        self.gears = gears # 자전거 기어 수

    def ride(self):
        print(f"{self.color} 자전거가 {self.gears}단 기어로 달린다.")

    def get_info(self):
        return f"자전거 색상: {self.color}, 기어 수: {self.gears}"

# 클래스 사용 예시
if __name__ == "__main__":
    my_bike = Bike("blue", 21)
    print(my_bike.get_info())
    my_bike.ride()
```

# \_\_str\_\_(self) : 객체 정보 함수

## ▪ \_\_str\_\_(self) 사용하기

문자열을 return하는 함수이다. 객체의 정보를 담고 있다.

```
class Student:  
    def __init__(self, name, student_id):  
        self.name = name  
        self.student_id = student_id  
  
    def learn(self):  
        print(f"{self.name} 학생이 공부하고 있습니다.")  
  
    def __str__(self):  
        return f"학생 이름: {self.name}, 학생 ID: {self.student_id}"  
  
# 클래스 사용 예시  
if __name__ == "__main__":  
    student = Student("홍길동", "S12345")  
    print(student) # __str__ 메서드가 호출되어 문자열 출력  
    student.learn()
```

# 객체 리스트

## ■ 학생 리스트 만들기

```
# students 리스트에 여러 학생 추가
students = [
    Student("김선화", "S10001"),
    Student("고담덕", "S10002"),
    Student("이순신", "S10003")
]

for student in students:
    print(student)
    student.learn()
```

학생 이름: 김선화, 학생 ID: S10001  
김선화 학생이 공부하고 있습니다.  
학생 이름: 고담덕, 학생 ID: S10002  
고담덕 학생이 공부하고 있습니다.  
학생 이름: 이순신, 학생 ID: S10003  
이순신 학생이 공부하고 있습니다.

# 계산기 클래스 만들기

## ▪ 계산기 클래스 만들기

Calculator	
x, y	(2개의 수)
add()	(더하기)
sub()	(빼기)
mul()	(곱하기)
div()	(나누기)

# 계산기 클래스 만들기

## ▪ 계산기 클래스 만들기

```
class Calculator:  
    def __init__(self):  
        self.x = 0  
  
    def add(self, y): # 덧셈  
        self.x += y  
        return self.x  
  
    def sub(self, y): # 뺄셈  
        self.x -= y  
        return self.x  
  
    def mul(self, y): # 곱셈  
        self.x *= y  
        return self.x
```

# 계산기 클래스 만들기

## ▪ 계산기 클래스 만들기

```
def div(self, y): # 나눗셈
    if y != 0:
        self.x /= y
    else:
        print("Error: 0으로 나눌 수 없습니다.")
    return self.x

cal = Calculator()
print(cal.add(10))    #10
print(cal.sub(4))    #6
print(cal.mul(2))    #12
# print(cal.div(10)) #1.2
# print(cal.div(0))  #12
```

# 쇼핑몰 장바구니 클래스

## ▪ 챗GPT 프롬프트 입력

```
## 파이썬으로 쇼핑 장바구니 프로그램을 만들려고 해
## 클래스 이름: Cart
- 속성 : user_id, items 리스트
- 메서드 : 아이템 추가, 아이템 삭제, 장바구니 조회
## 사용 예시
아이템 '노트북'이(가) 장바구니에 추가되었습니다.
아이템 '마우스'이(가) 장바구니에 추가되었습니다.
장바구니 아이템 목록: 노트북, 마우스
아이템 '마우스'이(가) 장바구니에서 제거되었습니다.
장바구니 아이템 목록: 노트북
```

+

0

↑

# 쇼핑몰 장바구니 클래스

## ▪ 쇼핑몰 장바구니 구현

```
# 장바구니 관리 클래스 - cart.py
class Cart:
    # 초기화 메서드
    def __init__(self, user_id):
        self.user_id = user_id
        self.items = [] # 장바구니 아이템 리스트

    # 아이템 추가 메서드
    def add_item(self, item):
        self.items.append(item)
        return f"아이템 '{item}'이(가) 장바구니에 추가되었습니다."

    # 아이템 제거 메서드
    def remove_item(self, item):
        if item in self.items:
            self.items.remove(item)
            return f"아이템 '{item}'이(가) 장바구니에서 제거되었습니다."
        else:
            return f"아이템 '{item}'이(가) 장바구니에 없습니다."
```

# 쇼핑몰 장바구니 클래스

- 쇼핑몰 장바구니 구현

```
# 장바구니 조회 메서드
def view_cart(self):
    if not self.items:
        return "장바구니가 비어 있습니다."
    return f"장바구니 아이템: {', '.join(self.items)}"

# 장바구니 사용 예시
if __name__ == "__main__":
    cart = Cart(user_id="user123")
    print(cart.add_item("노트북"))
    print(cart.add_item("마우스"))
    print(cart.view_cart())
    print(cart.remove_item("마우스"))
    print(cart.view_cart())
```

# 쇼핑몰 장바구니 클래스

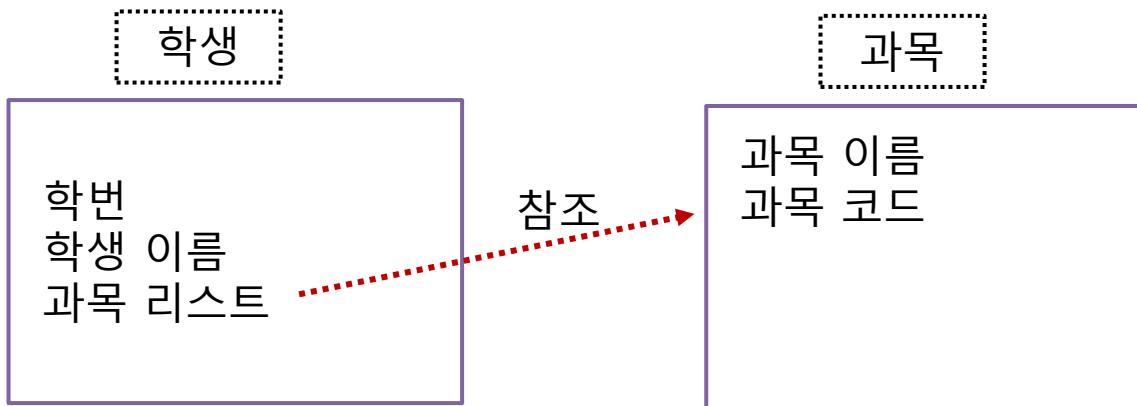
## ■ 챗GPT 활용

상품 추가 메서드를 상품을 복수(여러 개)로 추가하는 메서드로 변경하기

```
# 장바구니 사용 예시
if __name__ == "__main__":
    cart = Cart2(user_id="user456")
    print(cart.add_item("키보드", "모니터", "헤드셋"))
    print(cart.view_cart())
    print(cart.remove_item("모니터"))
    print(cart.view_cart())
```

# 클래스간 참조

## ▪ 클래스 참조(Reference)



# 클래스간 참조

## ▪ Subject 클래스

```
class Subject:  
    # Subject 클래스의 생성자  
    def __init__(self, name, code):  
        self.name = name # 과목 이름  
        self.code = code # 과목 코드  
  
    # 과목 정보 출력 메서드  
    def get_info(self):  
        return f"과목명: {self.name}, 과목코드: {self.code}"  
  
# Subject 클래스 사용 예시  
if __name__ == "__main__":  
    math = Subject("수학과", "MATH101")  
    print(math.get_info())  
  
    physics = Subject("컴퓨터학과", "CS101")  
    print(physics.get_info())
```

# 클래스간 참조

## ▪ Student 클래스

```
from subject import Subject

class Student:
    # Student 클래스의 생성자
    def __init__(self, id, name):
        self.id = id          # 학생의 ID
        self.name = name       # 학생의 이름
        self.subjects = []     # 학생이 수강하는 과목들의 리스트

    # 과목을 추가하는 메서드
    def add_subject(self, subject):
        self.subjects.append(subject)

    # 학생의 정보를 출력하는 메서드
    def display_info(self):
        print(f"Student ID: {self.id}, Name: {self.name}")
        print("수강 과목:")
        for subject in self.subjects:
            print(f"- {subject.name} (Code: {subject.code})")
```

# 클래스 간 참조

## ▪ Student 클래스

```
if __name__ == "__main__":
    math = Subject("MATH101", "수학과")
    computer = Subject("COM101", "컴퓨터학과")

    student = Student(1, "박봄")
    student.add_subject(math)
    student.add_subject(computer)

    student.display_info()

# 리스트로 과목 추가 예시
subjects = [
    Subject("ENG101", "영어과"),
    Subject("HIST101", "역사과")
]
for subj in subjects:
    student.add_subject(subj)

student.display_info()
```

```
Student ID: 1, Name: 박봄
수강 과목:
- MATH101 (Code: 수학과)
- COM101 (Code: 컴퓨터학과)
- ENG101 (Code: 영어과)
- HIST101 (Code: 역사과)
```

# 클래스 변수

## ◆ 클래스 변수

- 해당 클래스를 사용하는 모두에게 공용으로 사용되는 변수.
- 생성자 def \_\_init\_\_() 위쪽에 위치
- 객체(인스턴스)를 만들지 않고 클래스 이름으로 직접 속성 및 메서드를 실행함

```
class Dog:  
    kind = '말티즈' # 클래스 변수  
  
    def __init__(self, name):  
        self.name = name # 인스턴스 변수
```

# 클래스 변수

## ◆ 인스턴스 변수 예제

```
class Dog:
    def __init__(self, name, kind):
        self.name = name # 인스턴스 변수
        self.kind = kind # 인스턴스 변수

    def bark(self):
        print(f"{self.name}가 짖습니다: 멍멍!")

if __name__ == "__main__":
    dog1 = Dog("초코", "말티즈")
    dog2 = Dog("콩이", "푸들")

    # 인스턴스 변수 출력
    print(f"Dog1 이름: {dog1.name}, 종류: {dog1.kind}")
    print(f"Dog2 이름: {dog2.name}, 종류: {dog2.kind}")

    dog1.bark()
    dog2.bark()
```

# 클래스 변수

## ◆ 클래스 변수 예제

```
class Dog:  
    kind = '말티즈' # 클래스 변수  
  
    def __init__(self, name):  
        self.name = name # 인스턴스 변수  
  
    def bark(self):  
        print(f"{self.name}가 짖습니다: 멍멍!")  
  
if __name__ == "__main__":  
    dog1 = Dog("초코")  
    dog2 = Dog("콩이")  
  
    # 클래스 변수와 인스턴스 변수 출력  
    print(f"Dog1 이름: {dog1.name}, 종류: {Dog.kind}")  
    print(f"Dog2 이름: {dog2.name}, 종류: {Dog.kind}")  
  
    dog1.bark()  
    dog2.bark()
```

# 인스턴스 변수 & 클래스 변수

## ◆ 카운터 만들기

인스턴스 변수

```
class Counter:  
    def __init__(self):  
        self.x = 0  
        self.x += 1  
  
    def get_count(self):  
        return self.x  
  
c1 = Counter()  
print(c1.get_count()) # 1  
c2 = Counter()  
print(c2.get_count()) # 1  
c3 = Counter()  
print(c3.get_count()) # 1
```

클래스 변수

```
class Counter:  
    x = 0 # 클래스 변수  
    def __init__(self):  
        Counter.x += 1  
        # 클래스이름으로 직접 접근  
  
    def get_count(self):  
        return self.x  
  
c1 = Counter()  
print(c1.get_count()) # 1  
c2 = Counter()  
print(c2.get_count()) # 2  
c3 = Counter()  
print(c3.get_count()) # 3
```

## 실습 문제 - 클래스

아래의 프로그램을 분석하여 결과를 그 실행 결과를 쓰시오

```
class City:  
    a = ['Seoul', 'Incheon', 'Daejon', 'Jeju']  
  
    str = ''  
    for i in City.a:  
        str += i[0]  
  
    print(str)
```

# 정보 은닉(Information Hiding)

## ■ 정보 은닉

- 멤버 변수에 언더스코어(\_) 2개를 붙이면 직접 접근할 수 없음
- 메서드(getter, setter) : **get + 변수 이름()**, **set + 변수이름()**

접근 제어	설 명
<b>public</b>	외부 클래스 어디에서나 접근 할수 있다.
<b>private</b>	같은 클래스 내부 가능, 그 외 접근 불가

# 정보 은닉(Information Hiding)

- 정보 은닉(접근 제한)

```
class BankAccount:  
    def __init__(self):  
        self.__account_number = None # 은닉된 속성  
        self.__account_holder = None # 은닉된 속성  
        self.__balance = 0 # 은닉된 속성  
  
account1 = BankAccount()  
# 직접 접근 시도 (예외 발생)  
print(account1.__account_number) # AttributeError 발생
```

# 정보 은닉(Information Hiding)

## ■ 은행 계좌 클래스

```
# 접근자 메서드(getter)와 설정자 메서드(setter)를 통해 접근
class BankAccount:
    def __init__(self):
        self.__account_number = None
        self.__account_holder = None
        self.__balance = 0

    # 접근자 메서드 (getter)
    def get_account_number(self):
        return self.__account_number

    def get_account_holder(self):
        return self.__account_holder

    def get_balance(self):
        return self.__balance
```

# 정보 은닉(Information Hiding)

## ■ 은행 계좌 클래스

```
# 설정자 메서드 (setter)
def set_account_number(self, account_number):
    self.__account_number = account_number

def set_account_holder(self, account_holder):
    self.__account_holder = account_holder

account1 = BankAccount()
# 설정자 메서드를 통해 값 설정
account1.set_account_number("123-456-789")
account1.set_account_holder("홍길동")
# 접근자 메서드를 통해 값 출력
print(f"계좌 번호: {account1.get_account_number()}")
print(f"계좌 주: {account1.get_account_holder()}")
print(f"잔액: {account1.get_balance()}")
```

# BankAccount 클래스

- 은행 업무 시스템 프로젝트

## BankAccount

balance(잔고)

transaction\_history(거래내역)

deposit() - 입금

withdraw() - 출금

get\_balance() – 잔고 조회

get\_transaction\_history() - 거래내역 조회

## ■ 은행 업무 시스템 출력 결과

== 은행 계좌 관리 시스템 ==

1. 계좌 정보 조회
2. 입금
3. 출금
4. 잔액 조회
5. 거래 내역 조회
6. 종료

옵션을 선택하세요 (1-6): 1

계좌 번호: 123456789, 계좌주: 우영우, 잔액: 1000원

== 은행 계좌 관리 시스템 ==

1. 계좌 정보 조회
2. 입금
3. 출금
4. 잔액 조회
5. 거래 내역 조회
6. 종료

옵션을 선택하세요 (1-6): 2

입금할 금액을 입력하세요: 5000

입금 완료: 5000원. 현재 잔액: 6000원

== 은행 계좌 관리 시스템 ==

1. 계좌 정보 조회
2. 입금
3. 출금
4. 잔액 조회
5. 거래 내역 조회
6. 종료

옵션을 선택하세요 (1-6): 3

출금할 금액을 입력하세요: 5000

출금 완료: 5000원. 현재 잔액: 1000원

== 은행 계좌 관리 시스템 ==

1. 계좌 정보 조회
2. 입금
3. 출금
4. 잔액 조회
5. 거래 내역 조회
6. 종료

옵션을 선택하세요 (1-6): 4

현재 잔액: 1000원

# BankAccount 클래스

## ■ 은행 업무 시스템

```
class BankAccount:
    # 초기화 메서드
    def __init__(self, account_number, account_holder, balance=0):
        self.__account_number = account_number
        self.__account_holder = account_holder
        self.__balance = balance
        self.__transactions = [] # 거래 내역 리스트

    # 입금 메서드
    def deposit(self, amount):
        if amount > 0:
            self.__balance += amount
            self.__transactions.append(("입금", amount)) # 입금 기록 추가
            return f"입금 완료: {amount}원. 현재 잔액: {self.__balance}원"
        else:
            return "입금 금액은 양수여야 합니다."
```

# BankAccount 클래스

## ▪ 은행 업무 시스템

```
# 출금 메서드
def withdraw(self, amount):
    if amount > 0:
        if amount <= self.__balance:
            self.__balance -= amount
            self.__transactions.append(("출금", amount)) # 출금 기록 추가
            return f"출금 완료: {amount}원. 현재 잔액: {self.__balance}원"
        else:
            return "잔액이 부족합니다."
    else:
        return "출금 금액은 양수여야 합니다."

# 잔액 조회 메서드
def get_balance(self):
    return f"현재 잔액: {self.__balance}원"

# 계좌 정보 출력 메서드
def get_account_info(self):
    return f"계좌 번호: {self.__account_number}, \
계좌주: {self.__account_holder}, 잔액: {self.__balance}원"
```

# BankAccount 클래스

## ▪ 은행 업무 시스템

```
# 거래 내역 조회 메서드
def get_transactions(self):
    return self.__transactions

def main():
    account = BankAccount("123456789", "우영우", 1000)

    while True:
        print("\n==== 은행 계좌 관리 시스템 ====")
        print("1. 계좌 정보 조회")
        print("2. 입금")
        print("3. 출금")
        print("4. 잔액 조회")
        print("5. 거래 내역 조회")
        print("6. 종료")

        choice = input("메뉴를 선택하세요 (1-6): ")

        if choice == '1':
            print(account.get_account_info())
```

# BankAccount 클래스

## ■ 은행 업무 시스템

```
    elif choice == '2':
        amount = int(input("입금할 금액을 입력하세요: "))
        print(account.deposit(amount))
    elif choice == '3':
        amount = int(input("출금할 금액을 입력하세요: "))
        print(account.withdraw(amount))
    elif choice == '4':
        print(account.get_balance())
    elif choice == '5':
        for transaction in account.get_transactions():
            print(f"{transaction[0]}: {transaction[1]}원")
    elif choice == '6':
        print("프로그램을 종료합니다.")
        break
    else:
        print("잘못된 선택입니다. 다시 시도하세요.")

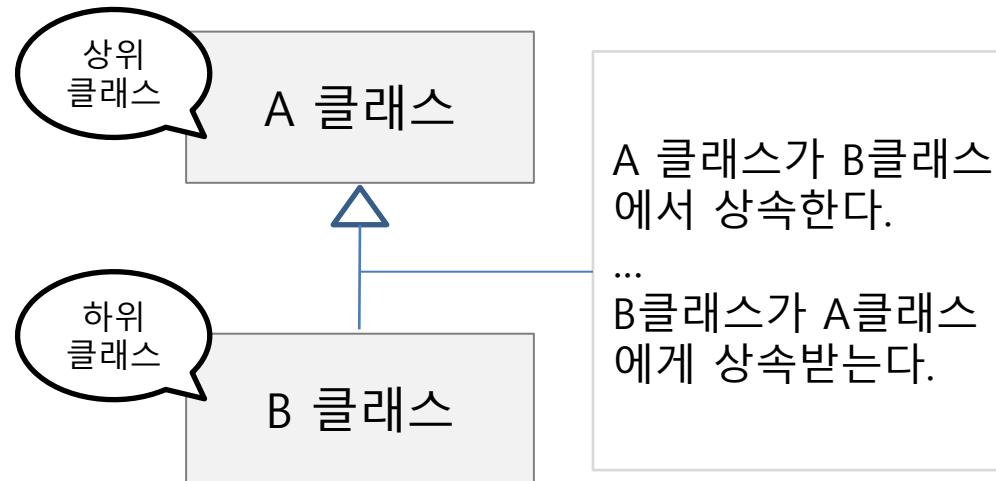
# 예시 사용법
if __name__ == "__main__":
    main()
```

# 상속(Inheritance)

## ■ 상속이란?

- 기존 클래스(부모 클래스)의 속성과 메서드를 새로운 클래스(자식 클래스)에서 물려받아 사용하는 것을 의미합니다.
- 클래스 상속 문법

**class 클래스 이름(상속할 클래스 이름)**



# 상속(inheritance)

- 상속 다이어그램



# 상속(inheritance)

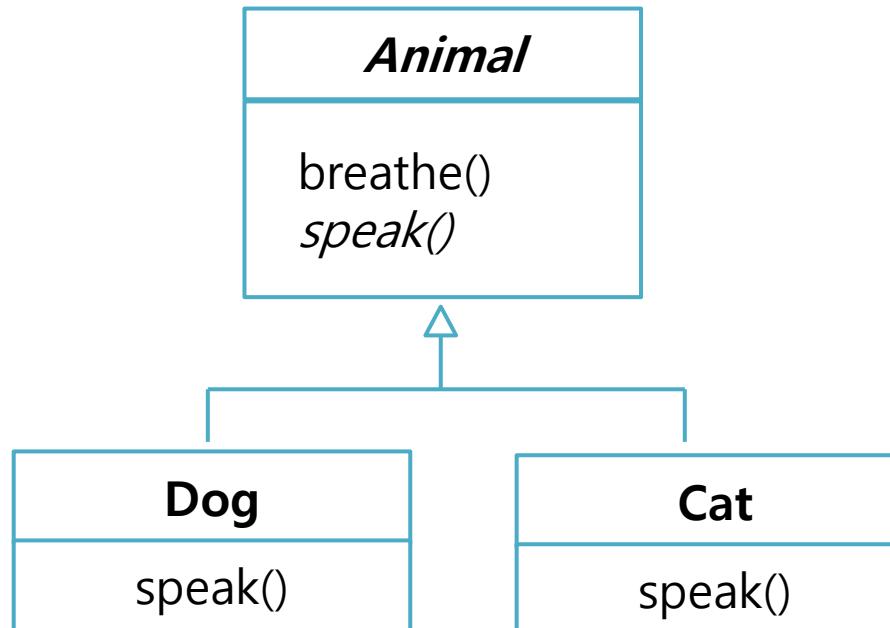
- Person 클래스 -> Employee 클래스

```
class Person:  
    def __init__(self, name):  
        self.name = name  
  
    def introduce(self):  
        return f"안녕하세요, 저는 {self.name}입니다."  
  
class Employee(Person): # Person 클래스를 상속받음  
    def __init__(self, name, employee_id):  
        super().__init__(name) # 부모 클래스의 생성자 호출  
        self.employee_id = employee_id  
  
    def introduce(self):  
        parent_intro = super().introduce() # 부모 클래스의 메서드 호출  
        return f"{parent_intro} 제 사번은 {self.employee_id}입니다."  
  
if __name__ == "__main__":  
    employee = Employee("김상희", "E2026001")  
    print(employee.introduce())
```

# 상속(inheritance)

## ▪ 추상 클래스의 상속

- 추상클래스란 추상 메서드를 포함하고 있는 클래스입니다.
- 추상 메서드는 선언만 하고 구현은 상속받는 클래스에서 반드시 구현해야 한다.(예외처리 구문 사용)



# 추상 클래스

## ■ 추상 클래스의 상속

```
class Animal:
    def breathe(self):
        print("숨을 쉽니다.")

    def speak(self):
        raise NotImplementedError("서브클래스에서 구현해야 합니다.")

class Dog(Animal):
    def speak(self):
        return "멍멍!"

class Cat(Animal):
    ...
    def speak(self):
        return "야옹!"
    ...
```

# 추상 클래스

## ▪ 추상 클래스의 상속

```
if __name__ == "__main__":
    try:
        dog = Dog()
        cat = Cat()

        print(dog.speak())
        print(cat.speak()) # NotImplementedError 발생
    except NotImplementedError as e:
        print(e)
```

멍멍!  
서브클래스에서 구현해야 합니다.