**클래스 생성자 접근한정자 상속**

**1> 자료 조사**

class 또는 struct를 만들 때마다 해당 생성자가 호출됩니다. 클래스 또는 구조체에는 서로 다른 인수를 사용하는 여러 생성자가 있을 수 있습니다. 프로그래머는 생성자를 통해 기본값을 설정하고, 인스턴스화를 제한하며, 유연하고 읽기 쉬운 코드를 작성할 수 있습니다. 생성자는 이름이 해당 형식의 이름과 동일한 메서드입니다. 해당 메서드 시그니처에는 메서드 이름과 매개 변수 목록만 포함되고 반환 형식은 포함되지 않습니다.

**1. 클래스 정의**

C#에서는 class 키워드를 이용하여 클래스를 정의할 수 있다.

**2. 상속 (Inheritance)**

일반적으로 객체지향 프로그래밍에서는 클래스간의 멤버 변수, 멤버 함수 등과 같은 형질을 물려받는 것을 상속이라고 한다. C++에서는 public, private 그리고 protected 형태의 상속을 허용하지만, C#에서는 public 형태의 상속만을 허용한다.

**3. 생성자(Constructor)**

생성자는 객체가 만들어질 때 정의하는 메소드이다. 생성자의 이름은 클래스 이름과 동일하게 정의하고 반환형은 없고 매개변수를 가진다.

생성자는 메소드와 마찬가지로 오버로딩이 가능하고 객체가 만들어질 때 직접 호출한다. 생성자는 주로 객체의 필드를 초기화 할 때 사용한다.

**4. 접근 제한자**

|  |  |
| --- | --- |
| public | 모든 외부(파생클래스 포함)에서 이 타입(Type: 클래스, 구조체, 인터페이스, 델리게이트 등)을 엑세스할 수 있다. (개별 타입 멤버의 엑세스 권한은 해당 멤버의 접근 제한자에 따라 별도로 제한될 수 있다) |
| internal | 동일한 Assembly 내에 있는 다른 타입들이 엑세스 할 수 있다. 하지만, 다른 어셈블리에서는 접근이 불가하다. |
| protected | 파생클래스에서 이 클래스 멤버를 엑세스할 수 있다. |
| private | 동일 클래스/구조체 내의 멤버만 접근 가능하다. |

**2>이해 유/무**

기본 자료들이랑 함께 나오는 예문들도 같이 살펴봤는데 이해하기 힘드네요 ㅠㅠ

**3> 개인적인 피드백**

코딩 배우는 것이 처음인지라 익혀 가는게 어렵긴한데 ppt도 여러 번 보고 인터넷도 검색해보면 조금씩 이해하는게 늘더라고요. 수업에선 예문으로 나온 코드를 한 줄 씩 이 코드가 의미하는 게 무엇인지 짚어 넘어가 주시면 공부할 때 더 도움될 것 같아요. 항상 감사드려요:>