**객체지향의 이해**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 중 틀린 설명은?  (1) 개발자가 클래스를 정의한다는 것은 자신만의 자료형을 정의한다는 의미를 가지므로, 이를 가리켜  사용자 정의 자료형이라 한다.  (2) 객체 자료형은 현실의 개념 및 사물들을 표현하는 단위이므로 ,객체 자료형을 정의하기에 앞서  현실 분석이 먼저 선행되어야 한다.  (3) 현실의 모든 객체를 분석해보면, 결국 상태나 동작만을 보유하고 있다.  (4) (3)의 이유로 인해 객체자료형인 클래스 안에 작성할 수 있는 코드는 결국 변수와 함수이다 |
| 2 | 다음 중 틀린 설명은?  (1) 자바 언어를 이용하면 현실의 사물을 보다 효율적으로 표현할 수 있는데, 이렇게 사물을 표현한  코드 단위를 “클래스”라 한다.  (2) 자동차, 꽃 등 현실에 존재하는 모든 사물은 상태와 동작을 반드시 가져야 한다  (3) 자바 언어는 숫자,문자,논리값 이라는 기본 자료형외에도 개발자가 정의할 수 있는 사용자 정의  자료형이 있다.  (4) 객체지향 언어에서 객체는 클래스로 정의하고, 상태는 변수로, 동작은 함수로 정의된다. |
| 3 | 다음 중 틀린 것은?  (1) 자바의 모든 코드는 클래스 내에 기재해야 한다. 즉 클래스 밖에 정의되는 코드는 인정되지 않는다  (2) 자바 클래스에 소속된 변수 및 함수를 멤버 변수, 멤버 메서드라 한다  (3) 자바 언어가 표현할 수 있는 객체의 대상은 눈에 보여지는 보통 명사만 가능하고, 음악, 즐거움  같은 추상명사는 표현할 수 없다.  (4) 클래스 내에 기재된 변수는 사물의 동작을, 메서드는 사물의 상태를 표현한다. |
| 4 | 아래의 조건으로 클래스를 정의하세요.  클래스명 : 자동차  속성1 : 노란색 컬러  속성2 : 200만원  기능1 : 색상을 빨간색으로 변경하는 기능  기능2 : 가격을 500만원으로 변경하는 기능 |
| 5 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 자바는 기존에 없었던 새로운 기술이 탄생한 것이 아니라, 현실을 직접적으로 반영하려는 기존  개발자들의 프로그래밍적 관점이 발전된 것이다. 따라서 객체지향 이전의 절차적 프로그래밍에서  사용해 왔던 자료형 및 변수, 함수 등의 개념은 여전히 자바에서도 동일하다.    (2) 자바에서는 모든 코드를 클래스 안에 작성해야 한다. 따라서 변수,함수를 정의하려면 클래스 안에 작성해야 하고, 해당 변수, 함수를 사용하려면 소유권을 가진 클래스의 인스턴스를 통해 소유관계를 표현하는 점(.) 을 이용하여 접근해야 한다.  (3) 클래스는 여러 자료형을 보유한 데이터의 집합이며, 새로운 형태의 자료형으로 취급될 수 있다.  (4) 자바의 기본 자료형 (문자,숫자,논리값) 을 메모리에 올리려면 변수에 기본 데이터를 대입하면  되지만 , 기본 자료형이 아닌 객체 자료형을 메모리에 올리려면 new 연산자를 사용할 수 있다 |