클래스의 객체지향이라는 말은 시뮬레이션 목적으로 만들어져 진짜가 아니다

객체지향이라는 개념은 현실세계에 있는 모든 것들을 클래스화(객체화) 시킬 수 있다는 말이다.

객체를 초기화(쓰레기값을 없애기 위해)하기 위해 생성자를 만든다.

(캡슐화) - 1인분

**class Test { class TestMain{**

**private int a; public static void main(~~~) {**

**Test t = new Test( ); //생성자 호출**

**public void setA(int a){ t.setA(25); //호출**

**this.a = a; ~~t.Test(); //생성자 호출~~**

**}**

\*생성자

public Test( ) { }

\*메소드

1. 구현부가 들어간다 public

**2. public +return 타입 + 메소드명(인수형 인수, 인수,,,) {**

}

ex) public int sub(int a, int b) {

return 32;

}

public String sub(int a, int b) {

return “32”;

}

public void sub(int a, int b) {

}

//return이 없으면 void를 써 그냥 나오면 된다