**성명: 무키모프 함담**

**학번: 2019117366**

**학년: 2학년**

**학과: 과학기술대학 소프트웨어학과**

**Chapter 4**

1) 객체지향 언어에서는 실제 세상을 모델링하여 객체, 객체 간의 상호 작용으로 나타내며 캡슐화, 상속, 다형성 등 객체에 대한 3가지 특징을 갖는다.

2) 클래스는 객체를 생성하기 위한 설계도 또는 틀이라고 볼 수 있으며, 객체는 설계도 또는 틀로 찍어낸 실체라고 볼 수 있다. 객체는 인스턴스라고도 한다.

3) 클래스는 객체들의 특성과 행동을 표현하며, class키워드로 선언하고 특성(속성)을 나타태는 v필드와 행동을 표현하는 메소드를 포함한다.

4) 자바에서는 반드시 new연산자를 사용하여 객체를 생성한다.

5) 객체의 필드와 메소드를 활용할때는 객체에 대한 레퍼런스 다음에 점(.) 연산자를 이용한다.

6) 생성자는 객체를 생성할 때만 호출되며 객체 생성시 초기화하기 위한 목적이다.

7) 명시적으로 생성자가 선언되지 않은 클래스에는 컴파일러가 자동으로 default 생성자를 삽입한다.

8) this는 현재 실행 문맥(context)을 갖고 있는 자신의 객체을 가리키는 레퍼런스이다.

9) this()는 클래스내의 다른 생성자를 호출하는 문장이며, 생성자 메소드 내부에서 첫 번째 코드로만 사용할 수 있다.