

## ▶ 객체지향 프로그램의 기초적인 코딩 방법

### 1. 클래스 제작

```
Package com.ch.ex;

public class ExClass {
    private 자료형 인스턴스변수( = 속성 = 필드)명;
    public ExClass(){ }
    public method(){
        ...
    }
}
```

(1) 패키지명

(2) 클래스명

(3) 데이터(인스턴스 변수=멤버 변수, 필드) : 이 데이터는 생성자나 setter를 이용해서 초기화하지 않을 경우 객체는 null, 숫자는 0, boolean은 false로 초기화되어 들어간다.

(4) 생성자 함수 : 클래스명과 똑같이 리턴타입이 없는 메소드를 생성자라 한다. 처음 클래스형 객체를 만들 때 호출되며 모든 클래스는 반드시 하나 이상의 생성자가 있어야 한다.

하나도 없을 경우 JVM이 디폴트 생성자를 만들어 준다.

(5) 메소드

(6) Getter & Setter

**2. 생성자** : 생성자는 매개변수 있는 생성자와 매개변수 없는 생성자 등 여러 종류의 생성자를 가질 수 있다. 생성자가 없을 경우 디폴트 생성자가 컴파일러 단계에서 자동으로 만들어지며 한 개 이상의 생성자가 있으면 디폴트 생성자는 만들어지지 않는다.

### 3. this

this란 객체 자신이다.

