

## ▶ 객체 지향 프로그램의 본질

### 1. 객체

- 같은 종류의 데이터와 메소드가 함께 있는 구성체
- 메소드와 비슷하지만 상위개념에 가까우며 완전한 독립체이다.
- cf) 클래스는 객체를 만들기 위한 설계도로 비유할 수 있다.



### 2. 객체 자료형과 변수

- 기초 데이터 변수 ex) `int value = 10 ;`
- 객체 자료형 ex) `ClassName classObject = new ClassName() ;`

### 3. 객체 자료형과 데이터

- 객체는 클래스로부터 생성된다.
- 생성된 객체는 동일한 클래스에서 생성되어도 완전한 독립체이다.

따라서 객체 안에 종속되어 있는 데이터는 별개의 데이터이다.