

## A18. 클래스와 객체.

• 객체; 어떤 속성과 행동을 가지는 데이터  
instance

• 클래스 객체를 만들기 위한 설계도 (틀)

class 클래스명 :

↓ 속성.  
↓ 메소드, self: 객체 자기 자신 가리킴  
def 메소드명 (self, ...)

• 객체 생성

객체변수명 = 클래스명()

Rabbit()

↑ 보통, 클래스와 다른 자료

type(객체명) → 어떤 클래스인지  
확인.

↓  
--main-- Rabbit.

↓  
main 모듈에서 정의된 Rabbit 클래스

isinstance(객체, 클래스)

→ '객체'가 '클래스'로 만들어졌는지?

생성자 객체 생성하면, 자동으로  
(변수 초기화)

```
def --init-- (self):
```

• 매개변수 값을 생성자

```
def --init-- (self, shape):  
    self.shape = shape
```

⇒ 매개변수 값 주지.

리스트 입력

\* args

↳ 키.

다중 입력

\*\* kwargs

↳ 키워드.