객체지향 프로그래밍 2주차

토론내용 정리 202004029 김정호 202004103 정원석

기계어 – 0과 1의 이진수로 구성된 언어이고 컴퓨터는 기계어로만 인식할 수 있다.

어셈블리어 – 기계어의 명령을 간단하게 기호로 이용하여 컴퓨터가 이해할 수 있게 만들어 놓은 언어이다. 어셈블리어를 사용하면 실행 과정에서 어셈블리어로 코딩한 것을 이진수로 매칭하여 컴퓨터는 기계어로 받아들인다.

고급언어 – 사람이 이해하기 쉽고 복잡한 알고리즘도 수행할 수 있게 만들었다. 어셈블리어로 코딩하는데 한계가 느껴져 개발하였고 컴퓨터가 알고리즘을 이해하는 과정은 어셈블리어와 유사하여 어셈블리어에서 발전된 형태라고 생각한다.  
고급언어의 예로는 C, C++, Python, Java 등등이 있다.

객체지향 개념 – 여러 번 사용해야 하는 코드를 함수로서 만들어 놓음으로써 메인 함수에서 그 코드를 사용할 때 함수로 만들어 놓은 코드를 불러옴으로써 코드를 간소하게 만들 수 있다. 이것으로 인해 코딩을 할 때 코드가 너무 난잡해지지 않게 할 수 있고 재사용이 유용하고 시간이 단축된다.

절차 지향과 객체 지향의 차이  
- 절차 지향은 하나의 문제를 해결하는데 절차적으로 따라갈 때는 순서대로 하기만 해서 유용하지만 이것이 수가 많아지게 되면 그것들을 각각 전부 절차에 맞게 만들어야 하는 반면 객체 지향은 필요한 부분만 가져와 사용하면 되어 유동적으로 해결할 수 있다. 하지만 하나의 문제나 적은 수의 문제를 해결할 때에는 절차 지향은 순서대로 작성하기만 하면 되지만 절차 지향은 발생할 일들의 객체들을 각각 정의하고 필요한 부분들을 가져와야 하기 때문에 유용하지 않을 수 있다.