

* 클래스 문법

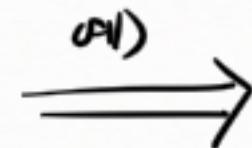
클래스

① 데이터 타입 정의 (User-defined Data Type)
개별화

② 메서드 분류

* ↗ 클래스 문법 - 데이터 타입 정의

class 데이터타입 {
 변수선언
 :
}

예) 

class Contact {
 String name;
 String email;
 String tel;
 String company;
}

← 메모리
설정

||
~~new~~ 명령을 실행하면
클래스에 정의된 대로
변수가 준비된다.

* 클래스를 이용하여 새 데이터 타입의 변수 만들기

Contact c = new Contact();

Contact 클래스의 주소를 저장하는
리퍼런스(reference)

리터리터링 = 클래스명

클래스 선언에 따라 메모리 할당 => Heap 영역

인스턴스(instance) = 개체(object)

c | 200

200 | name email tel company

* 레퍼런스 배열

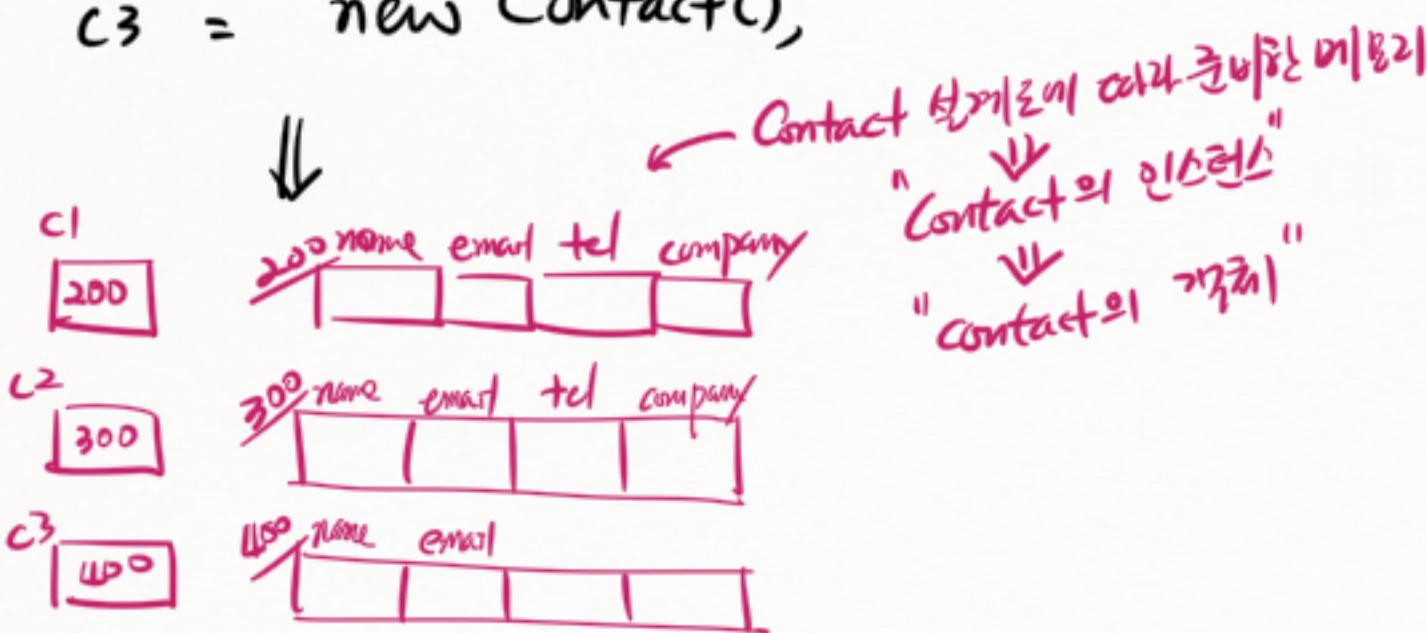
① 배포 사용 전

① 초기화 사용자
Contact c1, c2, c3; ↪ 인스턴스의 주소를 저장하는 변수
 "리퍼런스"
 "포인터(pointer)"

```
c1 = new Contact();
```

```
c2 = new Contact();
```

```
c3 = new Contact();
```

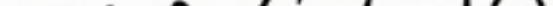


② 배포 사용 흐름

Contact[] arr = new Contact[3];
레퍼런스를 3개 만드는 명령



```
arr[0] = new Contact();
```



A hand-drawn diagram of a Contact object. It consists of a horizontal line with five boxes. The first box is labeled 'name' above it. The second box is labeled 'email' above it. The third box is labeled 'tel' above it. The fourth box is labeled 'company' above it. Above the first box, there is a label 'arr[0]' with a small circled '1' to its left, indicating the first element of an array. To the left of the first box, there is a large diagonal slash from the top-left to the bottom-right, with the number '1' written above it.



```
arr[1] = new Contact();
```



arr[2] = new Contact();

* 레퍼런스와 인스턴스 변수

Contact c = new Contact()



① 인스턴스 변수가 없는 저장

c.name = "홍길동";

인스턴스 주소를
알고 있는
레퍼런스

↑
인스턴스
변수

c.email = "hong@";

c.tel = "1111";

c.company = "비트";

② 인스턴스 변경

c = new Contact()



c.name = "이꺽정";

c.email = "leem@";

c.tel = "2222";

c.company = "캐논";

기존 인스턴스의
주소를 알고 있어
레퍼런스가 한 개로 고정된
“garbage”가 된다.

Method Area

```
class Score {  
    String name;  
    int kor;  
    int eng;  
    int math;  
    int sum;  
    float aver;  
}
```

JVM Stack

```
Score s;
```

s 200

↑
Score의 레퍼런스

Heap

```
new Score()
```



200 name kor eng math sum aver

↑
Score의 인스턴스
(기록체)

* com.eomcs.oop.exam.Exam0114

Method Area

```
class Exam0114 {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello Java");  
    }  
}
```

```
class Score {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello Java");  
    }  
}
```

JVM Stack

```
main()  
args [ ] s [ ]
```

Heap

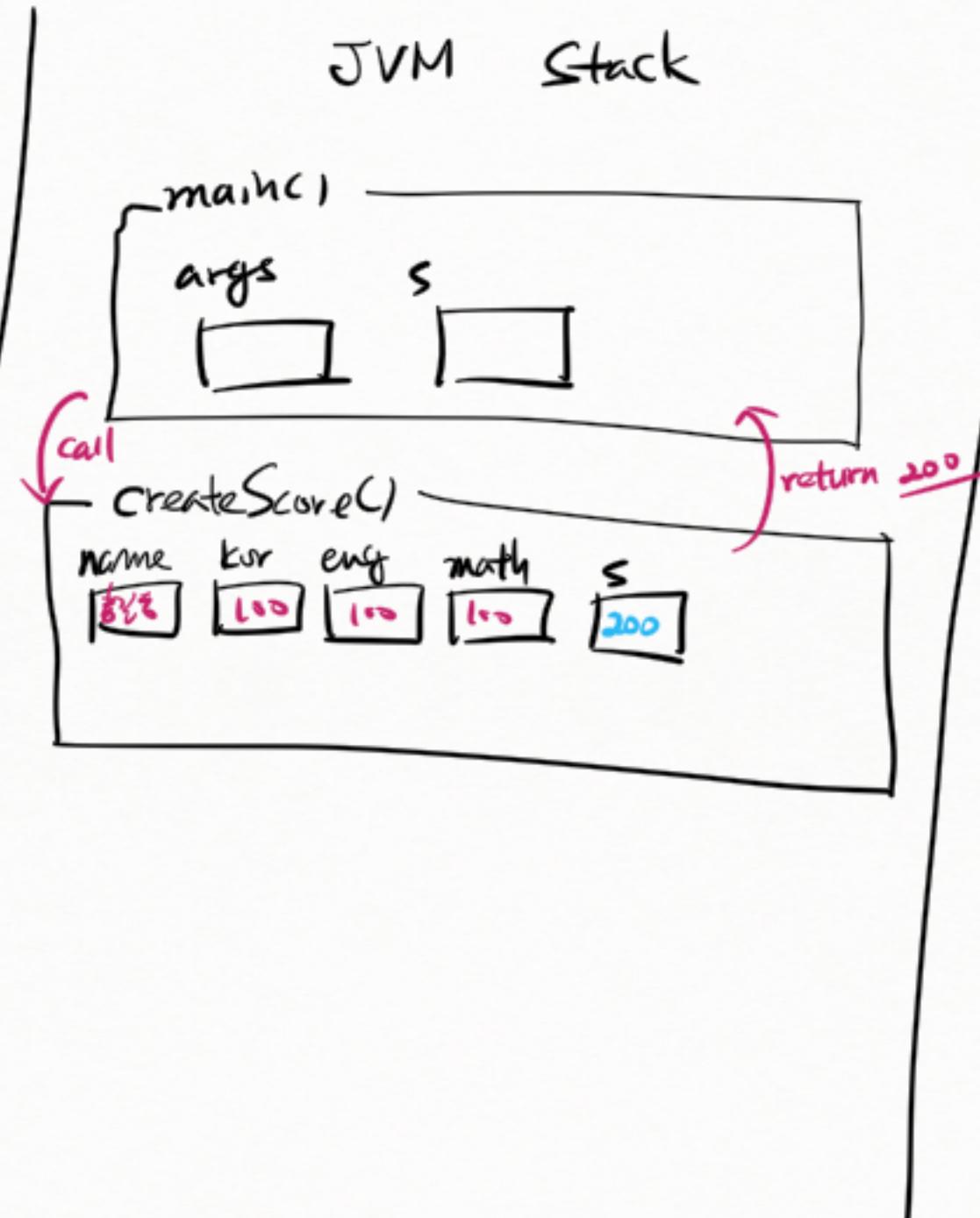
* com.eomcs.oop.ex01.Exam0114

Method Area

```
class Exam0114 {
    public static void main(String[] args) {
        Score s = new Score();
        System.out.println("Score: " + s);
    }
}
```

```
class Score {
    private String name;
    private int kur;
    private int eng;
    private int math;
    private int sum;
    private double aver;
}
```

JVM Stack



Heap

name	kur	eng	math	sum	aver
Exam0114	100	100	100	300	100

name	kur	eng	math	sum	aver
bit	100	100	100	300	100

* com.eomcs.oop.exo1.Exam0114

Method Area

```
class Exam0114 {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello Java");  
    }  
}
```

```
class Score {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello Java");  
    }  
}
```

JVM Stack



Heap

name	kor	eng	math	sum	aver
200	32.5	100	100	100	300

* com.eomcs.oop.exam. Exam0114

Method Area

```
class Exam0114 {  
    public static void main(String[] args) {  
        Score s = new Score();  
        s.printScore();  
    }  
}
```

```
class Score {  
    public void printScore() {  
        System.out.println("Hello Score");  
    }  
}
```

JVM Stack



Heap

name	kor	eng	math	sum	aver	
200	32.5	100	100	100	300	100

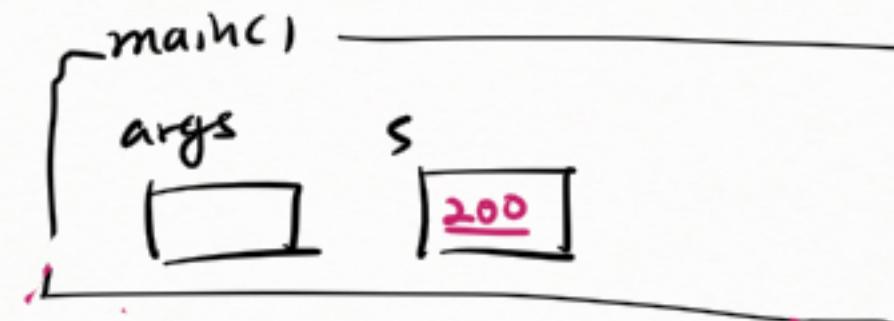
* com.eomcs.oop.exo1. Exam0114

Method Area

```
class Exam0114 {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello Java");  
    }  
}
```

```
class Score {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello Java");  
    }  
}
```

JVM Stack



Heap

name	kor	eng	math	sum	aver
200	72	100	100	300	100

* com.eomcs.001.ex01 . Exam0210

Score s_1, s_2, s_3 :

s_1 | 200

s_2 | 300

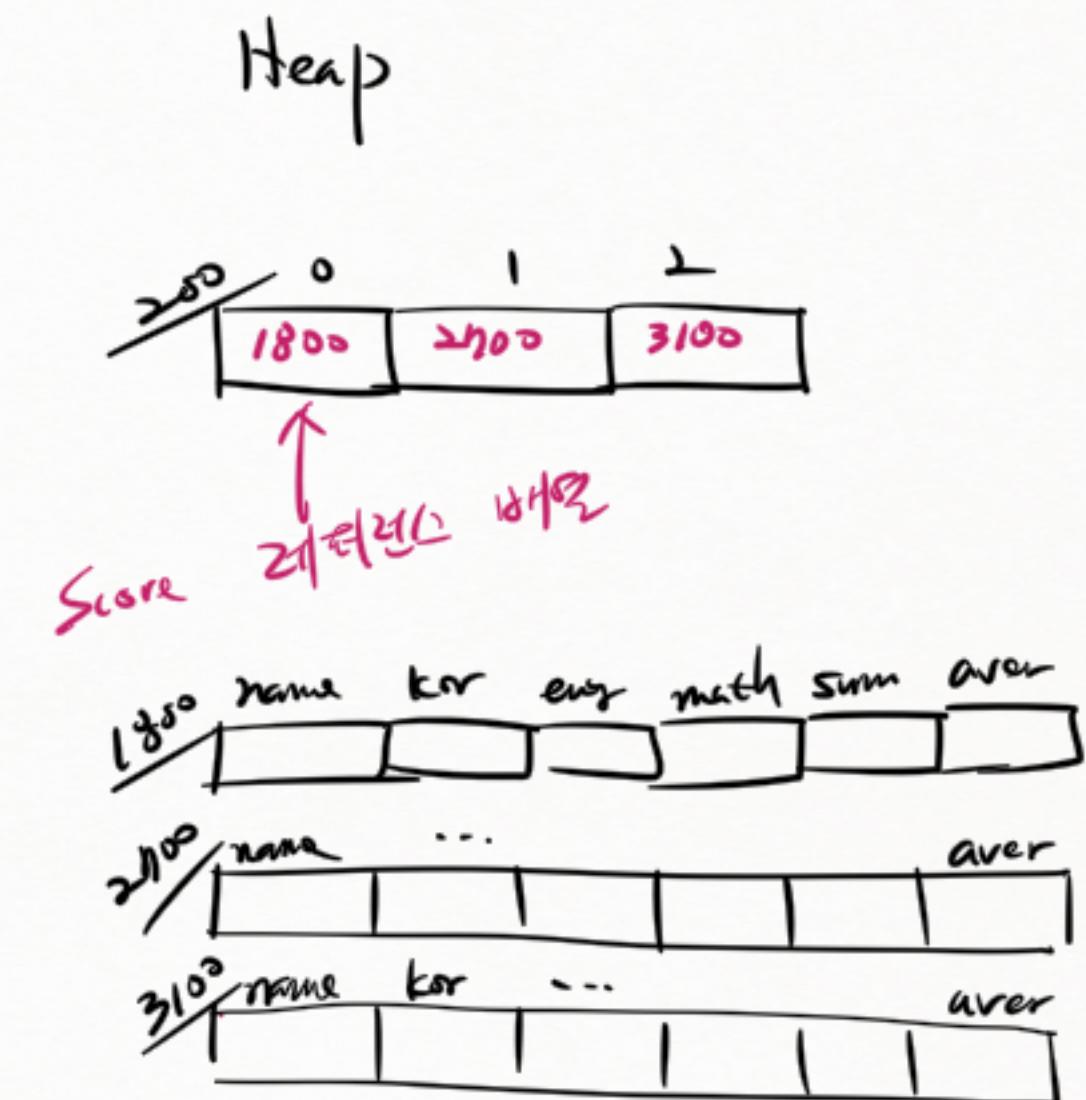
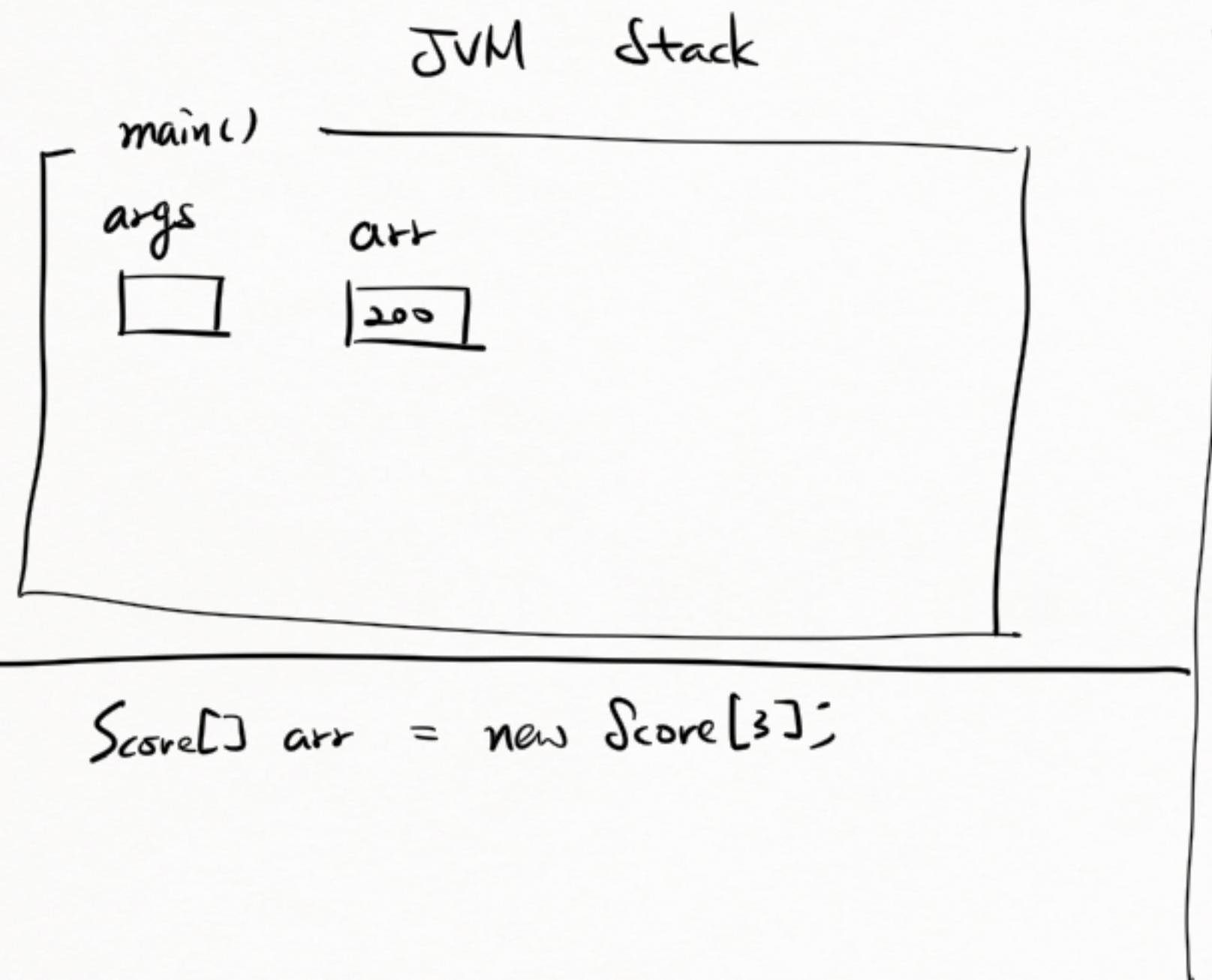
s_3 | 1100

200	name	kur	...

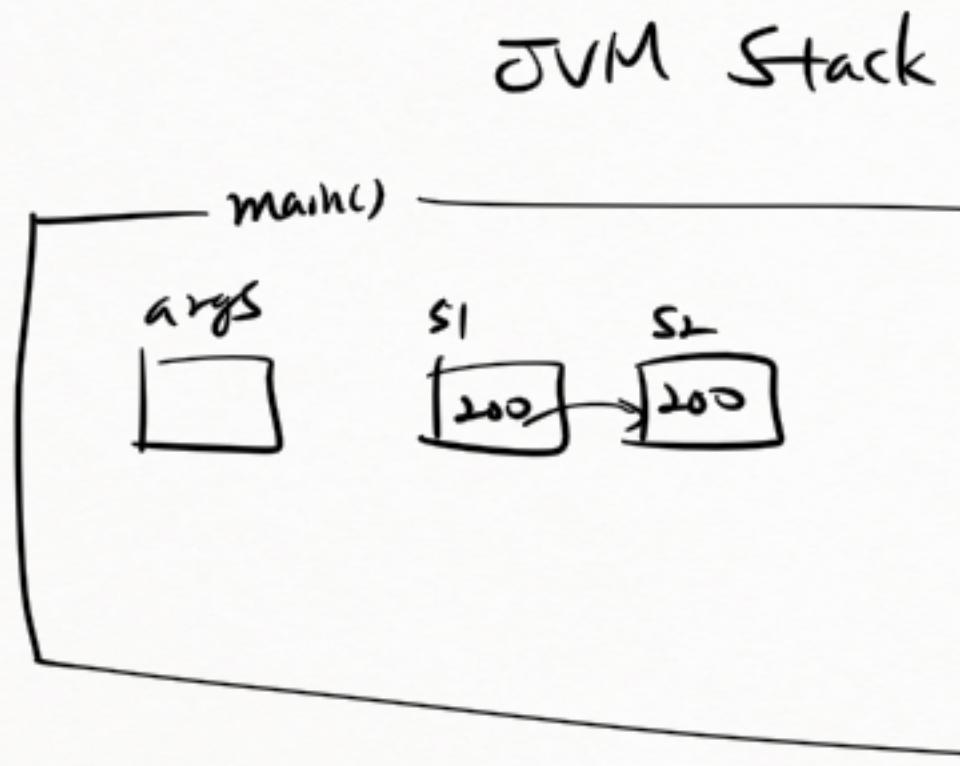
300	name	kur	

1100	name	kur	

* com.eomcs.oop.ex01.Exam0220

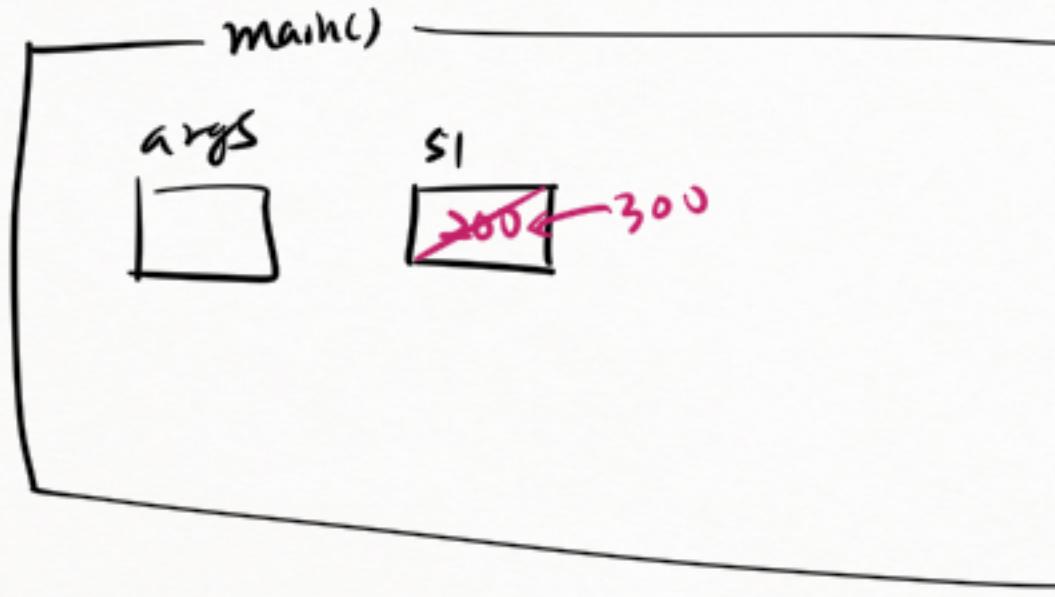


* com.eomcs.007. ex01. Exam0310



* com.eomcs.06p. ex01. Exam0320

JVM Stack



Score s1;

s1 = new Score();

s1 = new Score();

Heap

name	kor	eng	math	sum	aver
null	0	0	0	0	0.0

↑
인스턴스를 생성하면 각 필드 기본값이 설정된다.

- 객체변수 = null
- 정수변수 = 0
- 부동소수점 변수 = 0.0
- 냄비변수 = false

name	kor	eng	math	sum	aver
300	0	0	0	0	0.0

이 인스턴스의 주소를 갖고 있는
리터럴스가 단 한개도 없어
내용은 쓰일 수 없다
(적어도 한 개 써야함)
"garbage" 라
부른다.

* com.eomcs.opp.ex01.Exam0330

JVM Stack



Score s1 = new Score();

Score s2 = new Score();

s2 = s1;

인스턴스 주소는
200으로 초기화된다.



Heap

name	kor	eng	math	sum	aver
null	0	0	0	0	0.0

인스턴스를 생성하면 각 필드 기본값이 설정된다.

- 리퍼런스 변수 = null

- 정수 변수 = 0

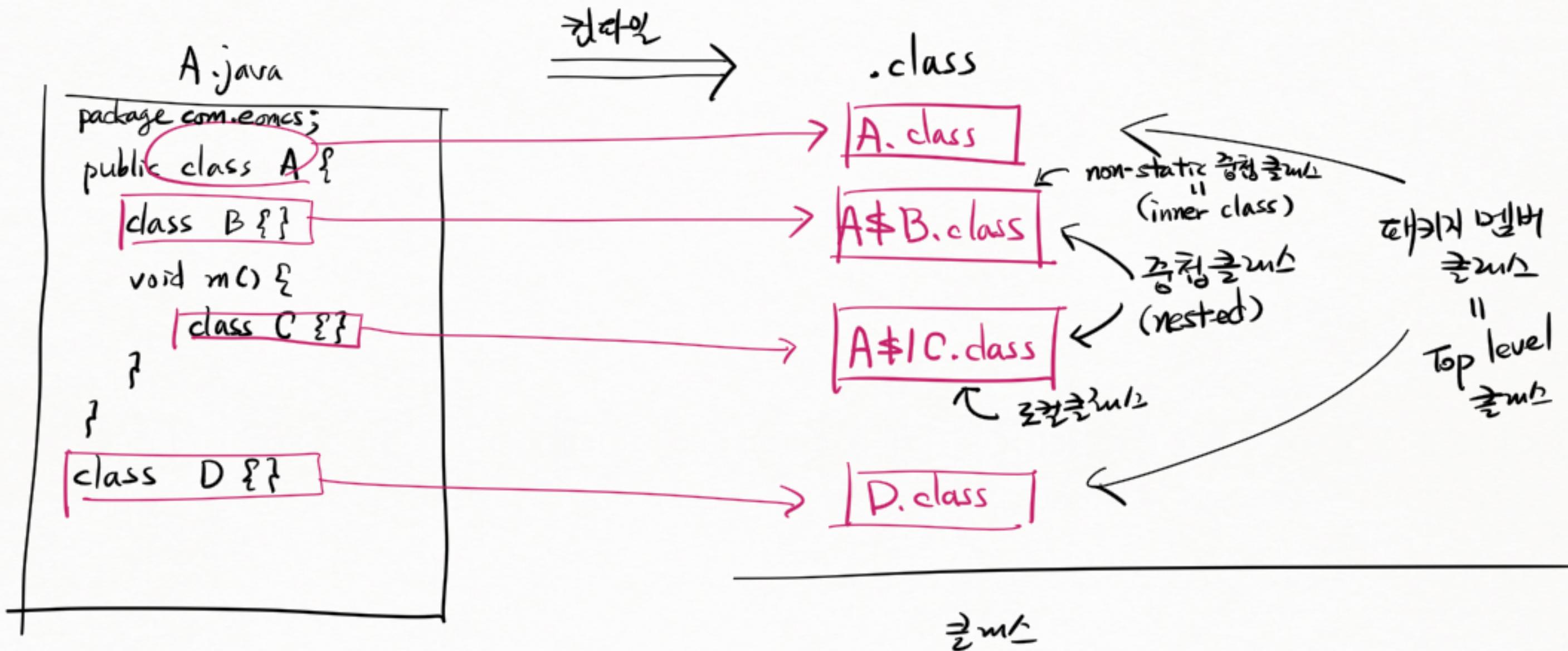
- 부동소수점 변수 = 0.0

- 끝나 변수 = false

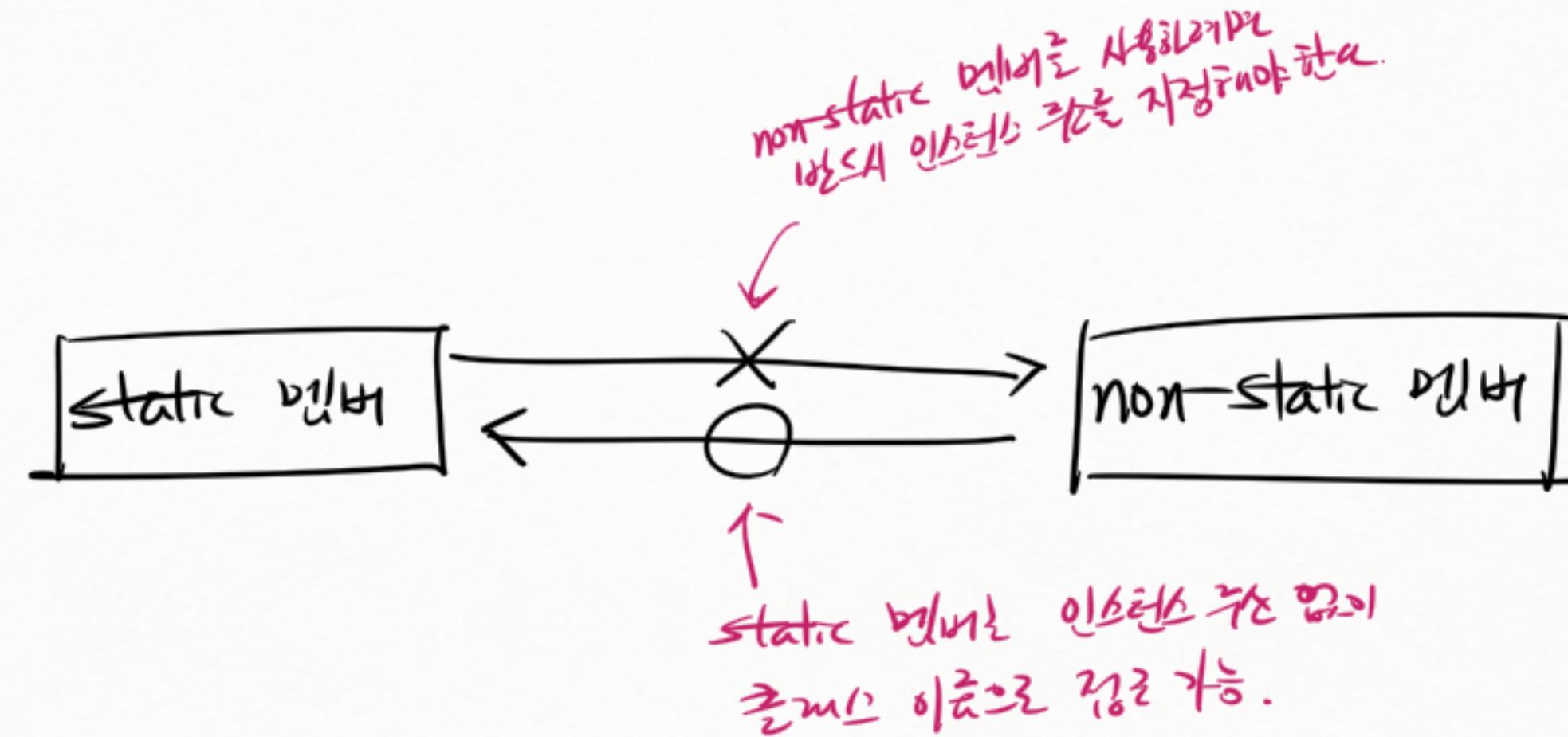
name	kor	eng	math	sum	aver
null	0	0	0	0	0.0

리퍼런스 카운트 개수가 0 이면
"가ARBAGE (Garbage)" 가 된다.

* 클래스 복수와 .class 파일



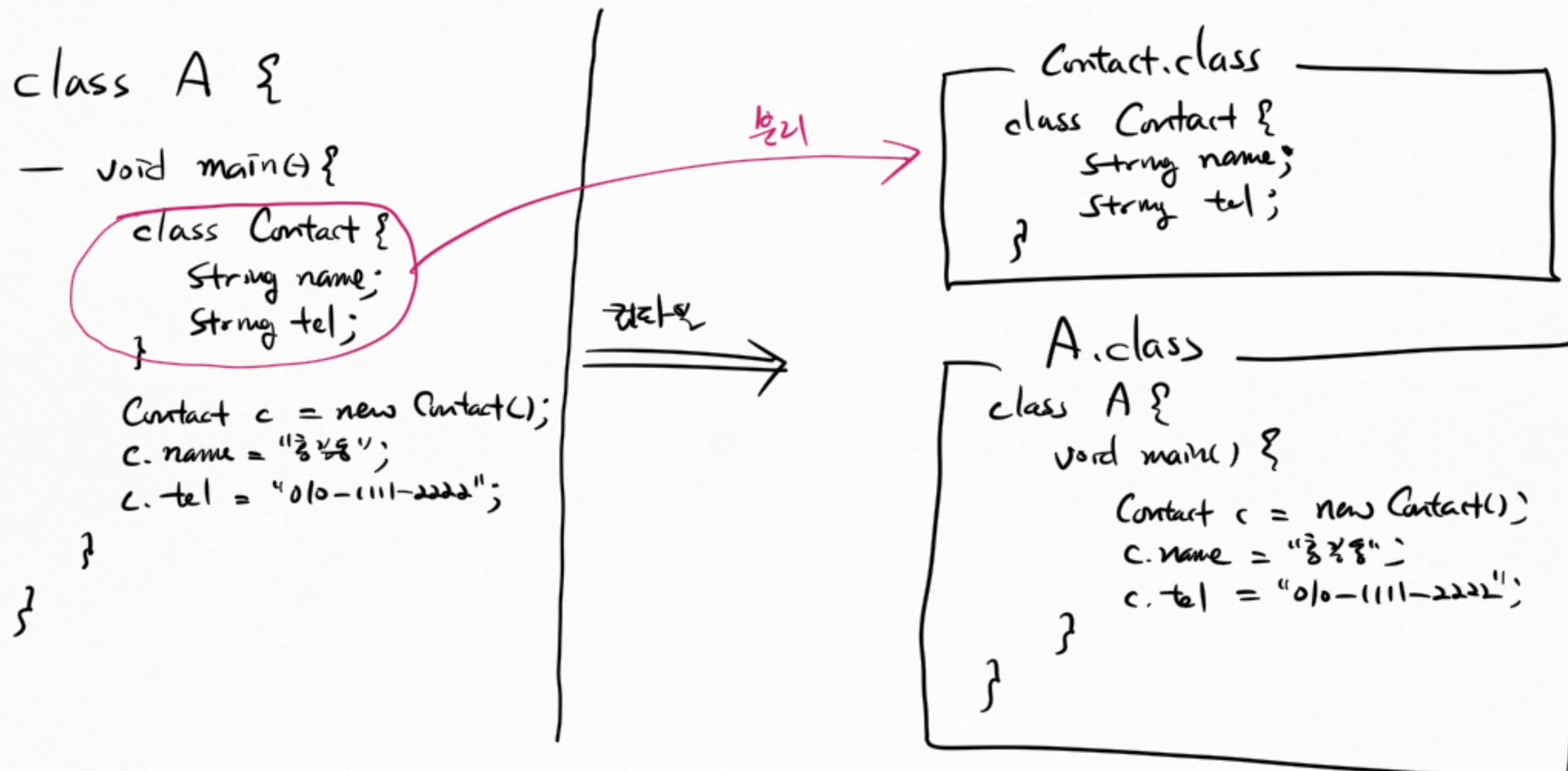
* static 멤버와 non-static 멤버 간의 접근 규칙



* 대기지 멤버 구조 : (default) vs public



* 디자인 원칙과 연결성을 정의



* 클래스 문법 - 사용자 정의 데이터 타입

① 메모리 유형설정

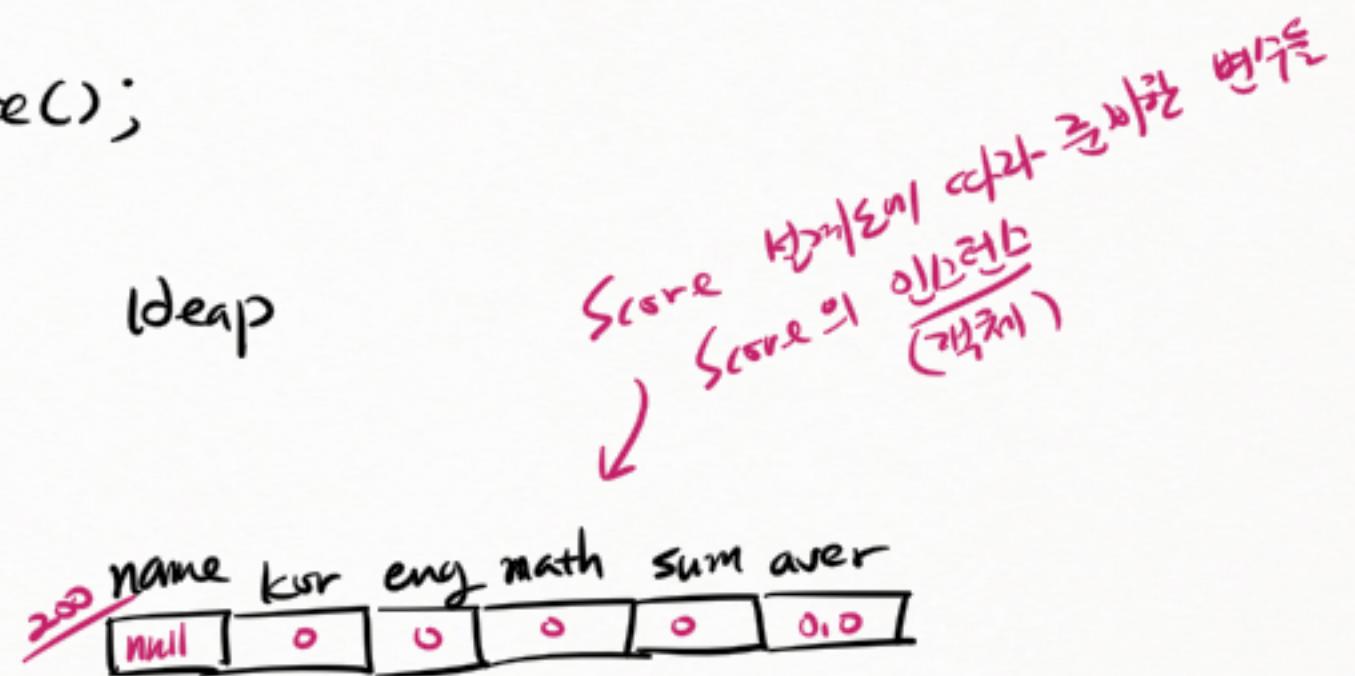
class Score {

```
String name;  
int kor;  
int eng;  
int math;  
int sum;  
float aver;
```

}



Score s = new Score();



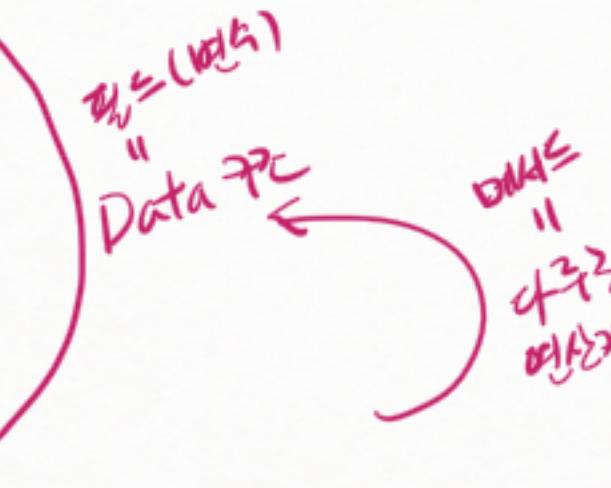
* 클래스 문법 - 사용자 정의 데이터 타입

② 데이터 구조를 설계하고 그 데이터를 다루는 인산자를 정의
스라워 메서드

class Score {

```
String name;  
int kor;  
int eng;  
int math;  
int sum;  
float aver;
```

```
static void calculate(Score score){  
    score.sum = score.kor + score.eng + score.math;  
    score.aver = score.sum / 3f;  
}
```



```
int a;  
a = -100;  ⇔  
a++;  
↑ ↑  
데이터 인산자
```

Score s = new Score();

```
s.name = "홍길동";  
s.kor = 100;  
s.eng = 90;  
s.math = 80;
```

Score.calculate(s);

설계문장 → 인산자(Operator) 대입문자

설계문장 → 메서드(method) = 함수(function)

설계문장 → 메시지(message)

* 클래스 문법 - 사용자 정의 데이터 타입

③ 데이터 구조를 설계하고 그 데이터를 다루는 인수를 정의

non-static 메서드
(인스턴스)

class Score {

```
String name;
int kor;
int eng;
int math;
int sum;
float aver;
```

필드(변수)
Data PC
인수
여기서
여기서

~~static~~ void calculate(~~this~~) {

```
this.sum = this.kor + this.eng + this.math;
this.aver = this.sum / 3f;
```

}

}

int a;
a = -100; \leftrightarrow

a++;
↑ ↑
파인스터 인수

Score s = new Score();

s.name = "홍길동";
s.kor = 100;
s.eng = 90;
s.math = 80;

~~Score.calculate(s);~~

기존의
인수를
사용하는 방법은
더 비슷하다

파인스터 ↓
s.calculate();
메서드의 내장 변수 this가 저장됨.

인스턴스 주소를 메서드에 전달

.

* 클래스 정의

데이터를 저장할
메모리 구조 설계 ← 인스턴스 필드 선언

+
새 데이터 유형을 다른
연산자 정의 ← 메서드 정의

* modifier

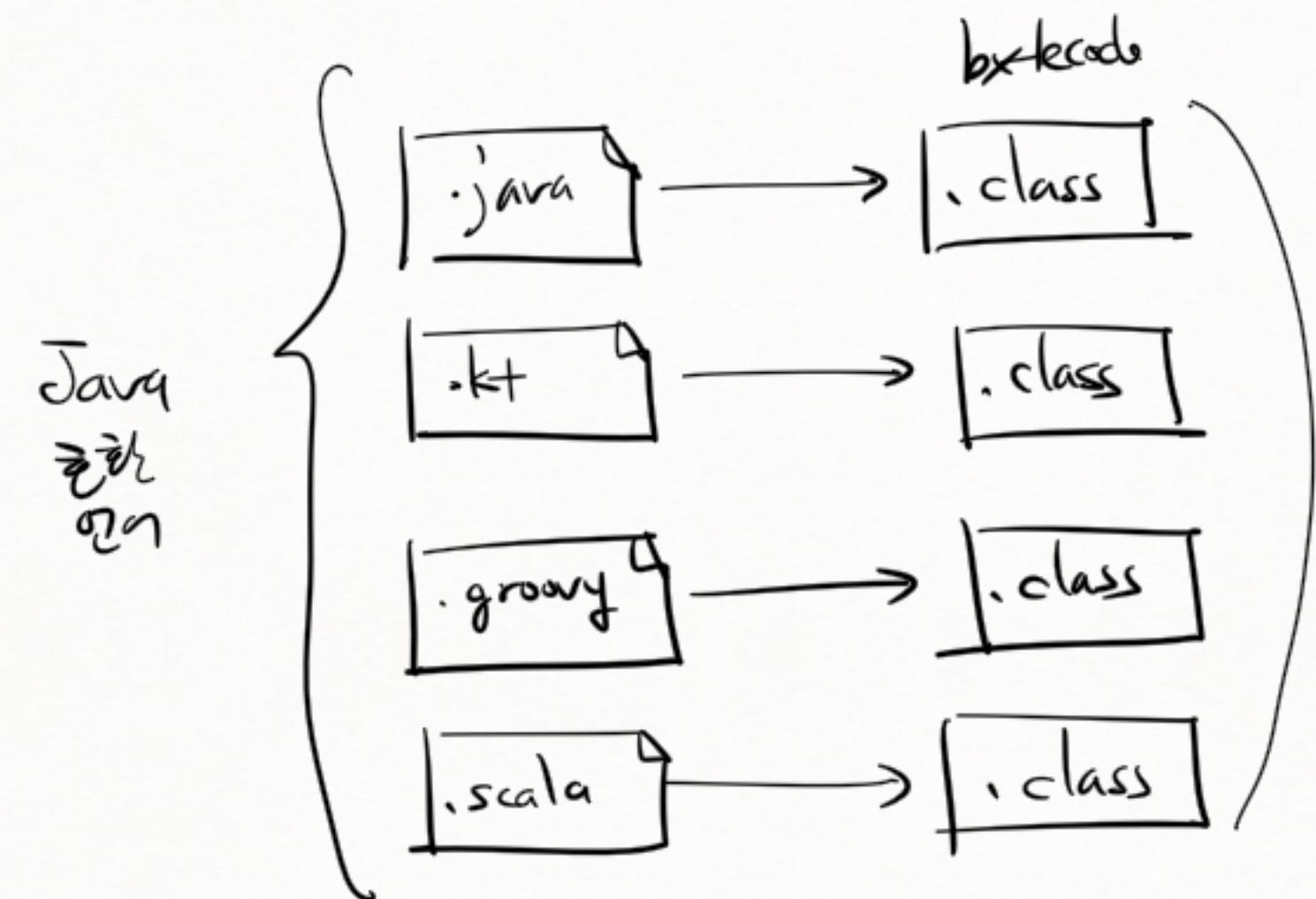
final
static
private
⋮

int $i = 100;$

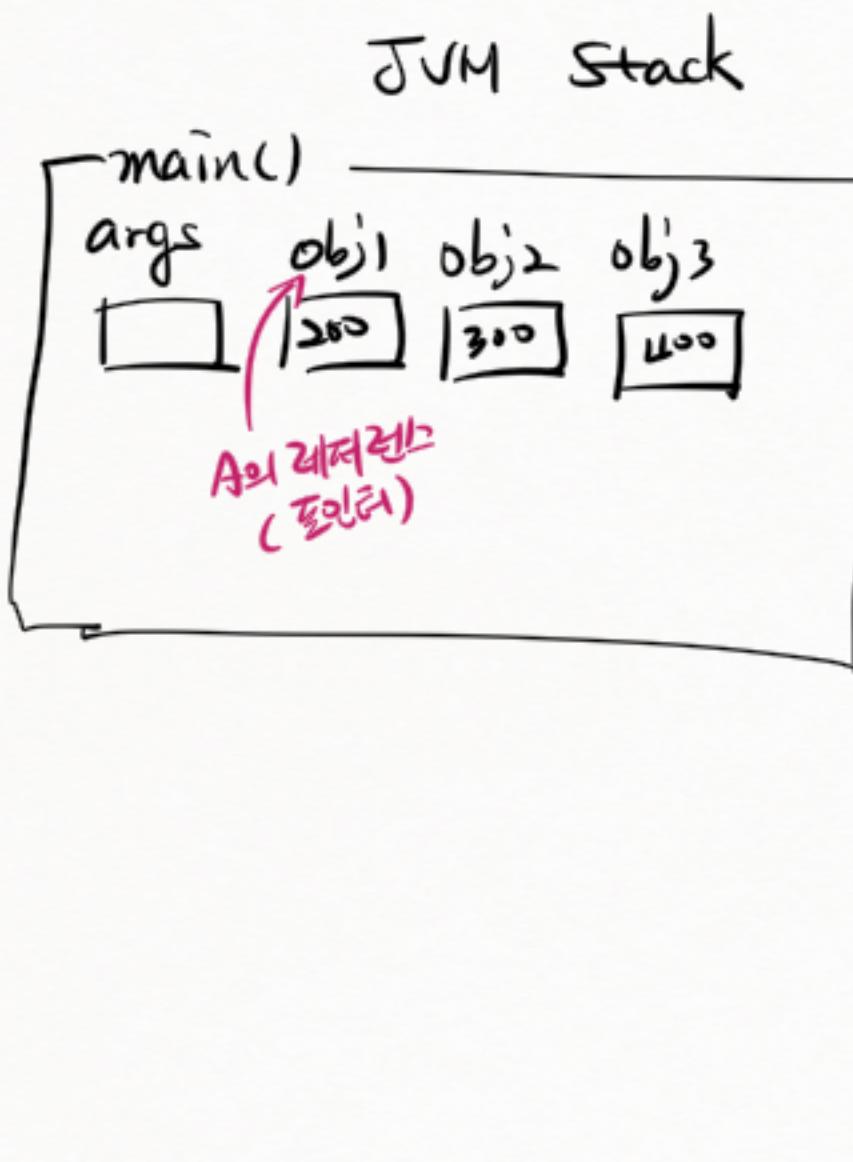
이들이 무엇을 추가하느냐에 따라-
위에 선언한 변수(또는 메서드, 클래스)의
성질(특성)을 바꾼다

||
변경을 가하는 명령 (modifier)
변경자 | 허용자 | 제한자-

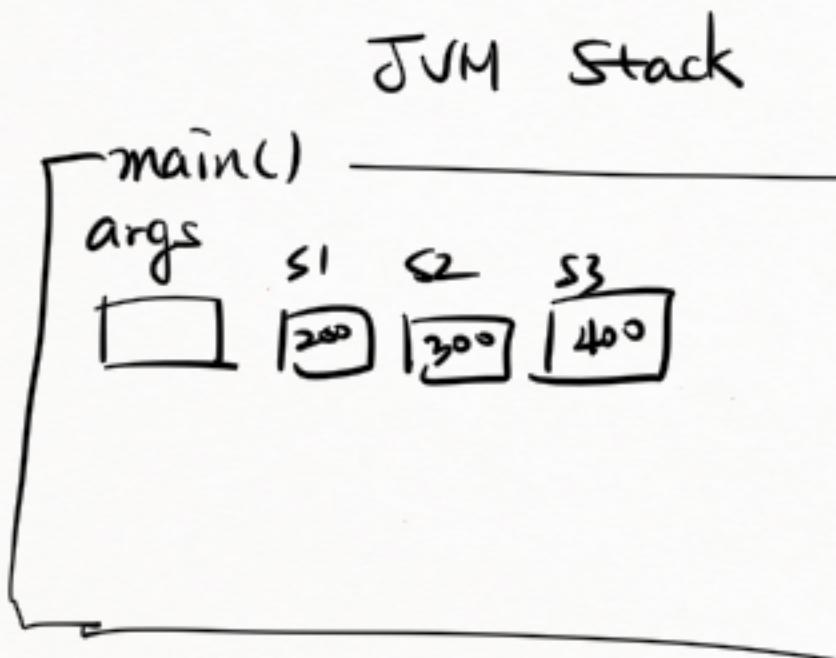
* 자바 향한 언어



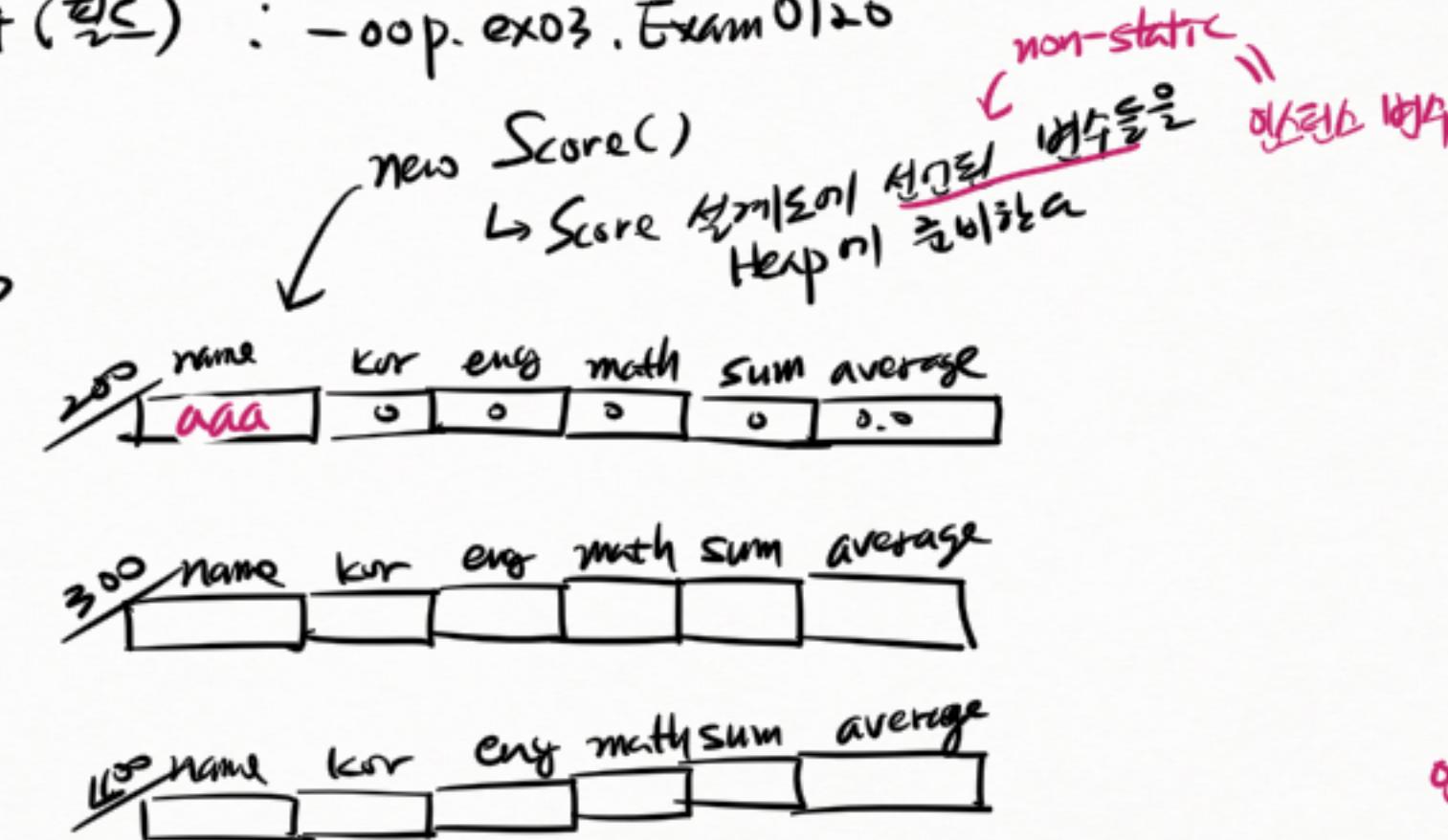
* 인스턴스 변수(필드) : - oop. ex03, Exam 0110
non-static



* 인스턴스 변수(필드) : - oop. ex03, Exam 0120
non-static

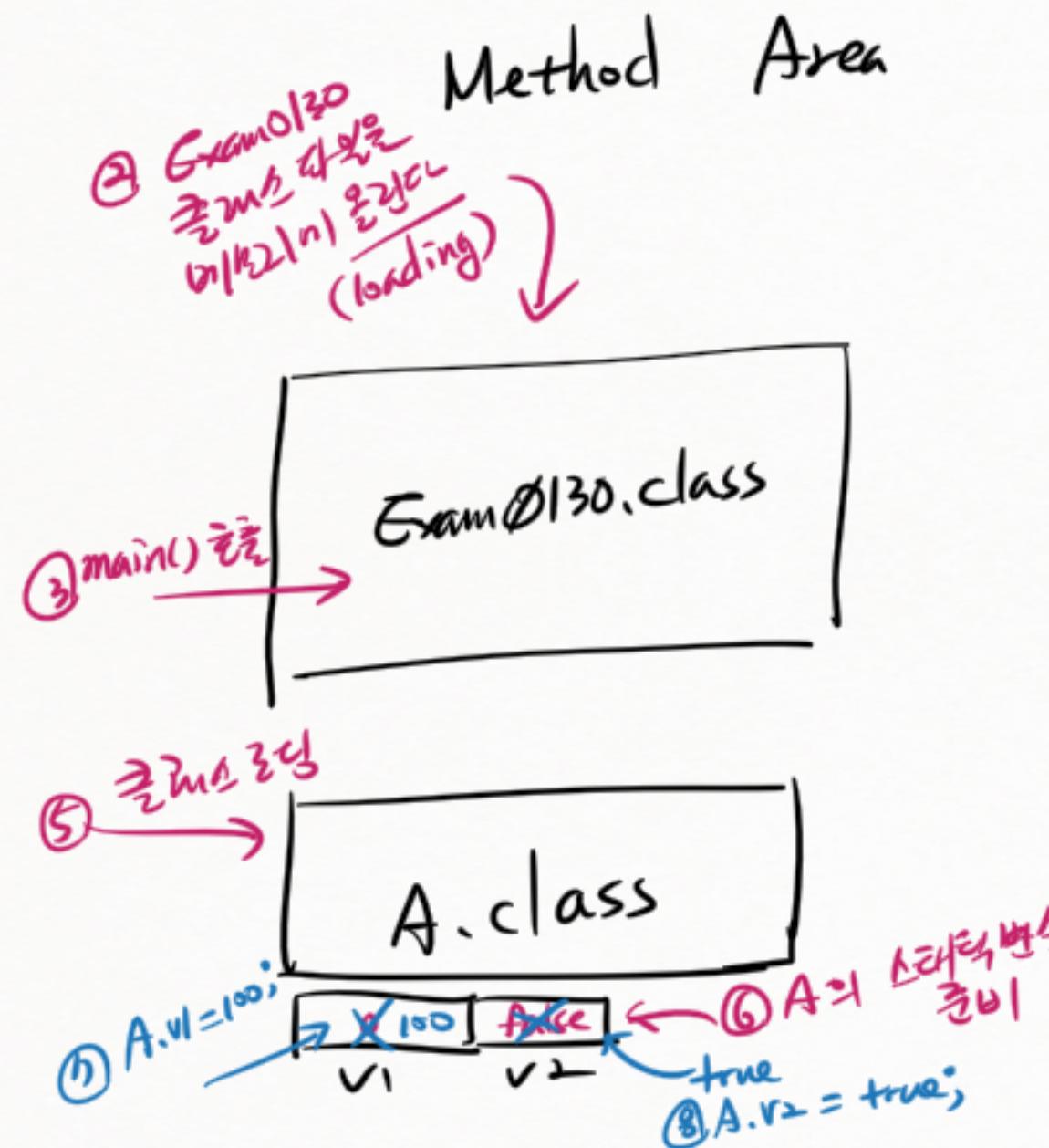


Heap



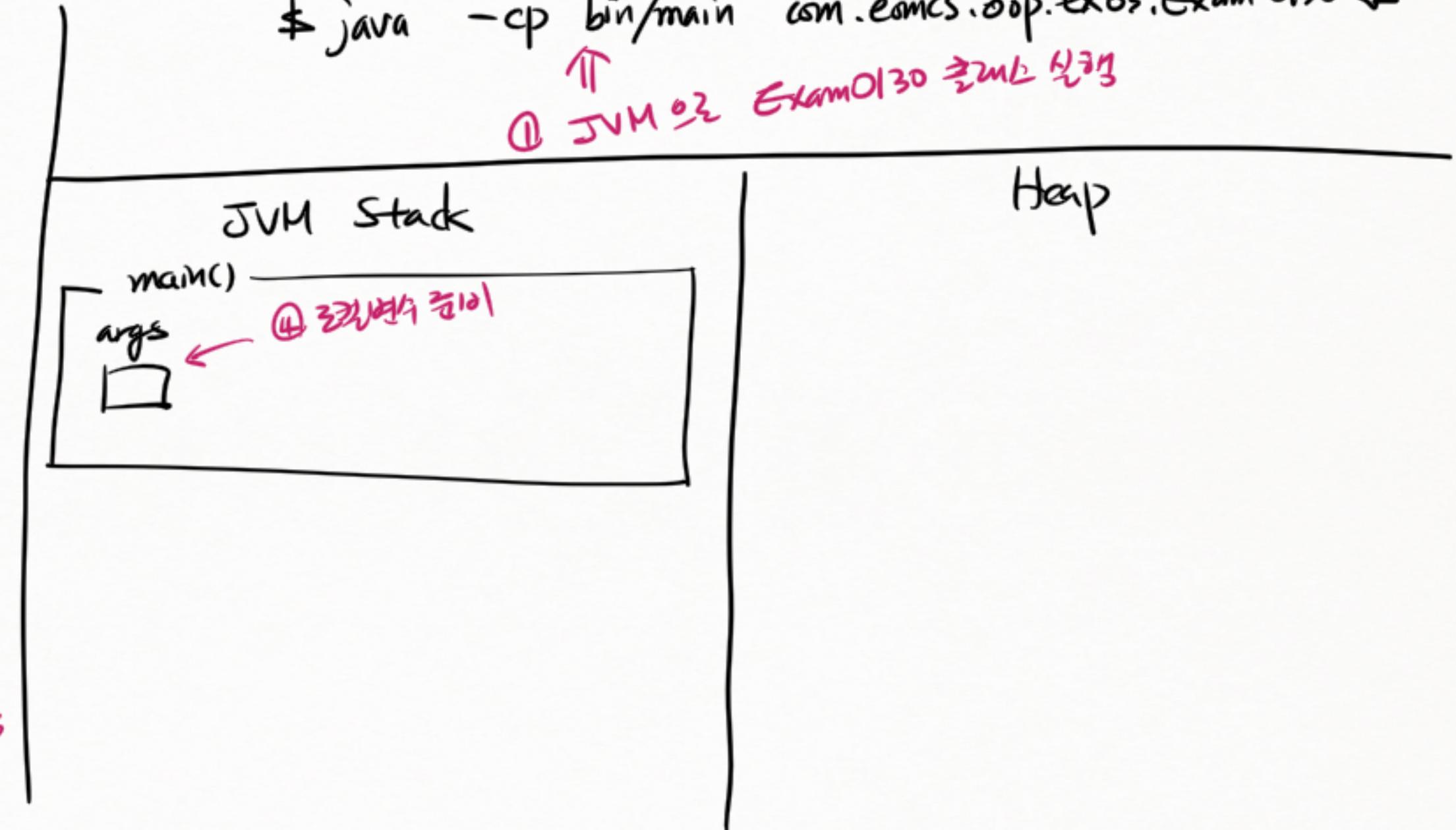
s1.name = "aaa"
 nm
 200
 ↑
 인스턴스 주소

* 정적 변수(필드) : - oop.ex03.Exam0130
static

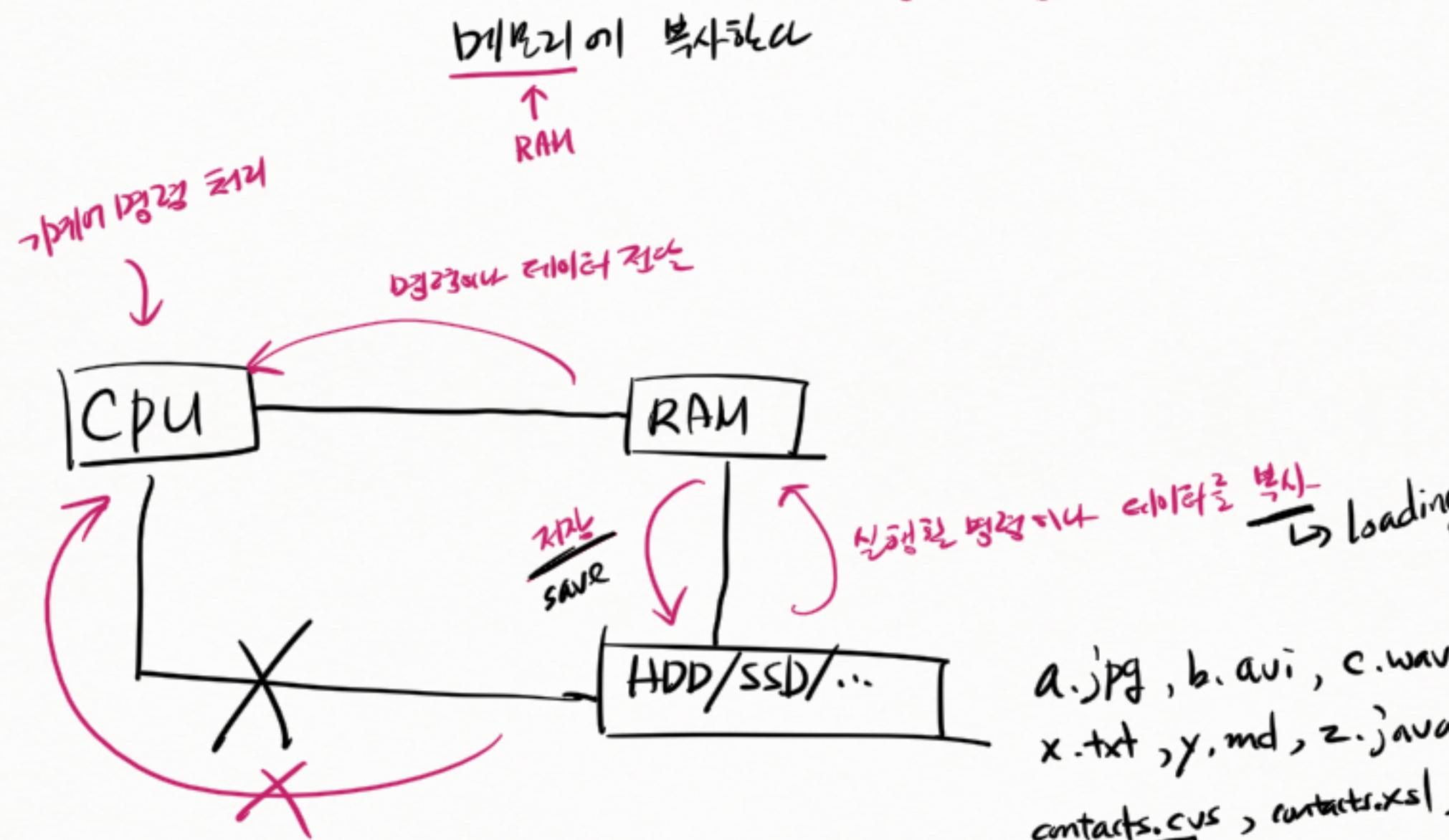


\$ java -cp bin/main com.eomcs.oop.ex03.Exam0130 ↴

① JVM으로 Exam0130 정적 변수 실행 ↴



* 클러스터링 (clustering)

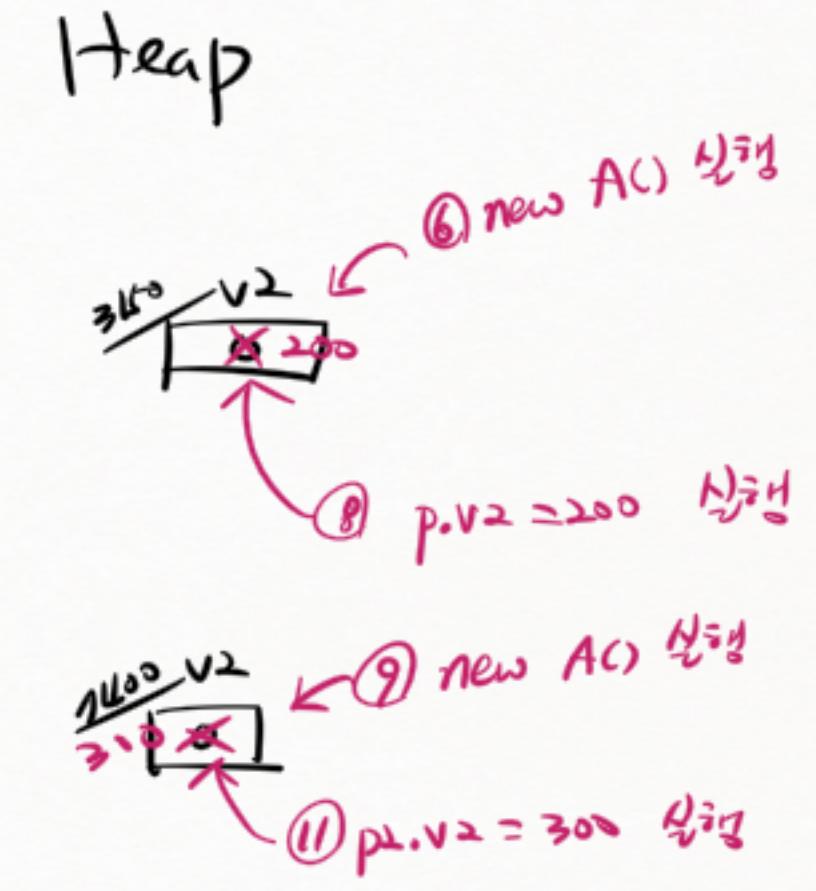
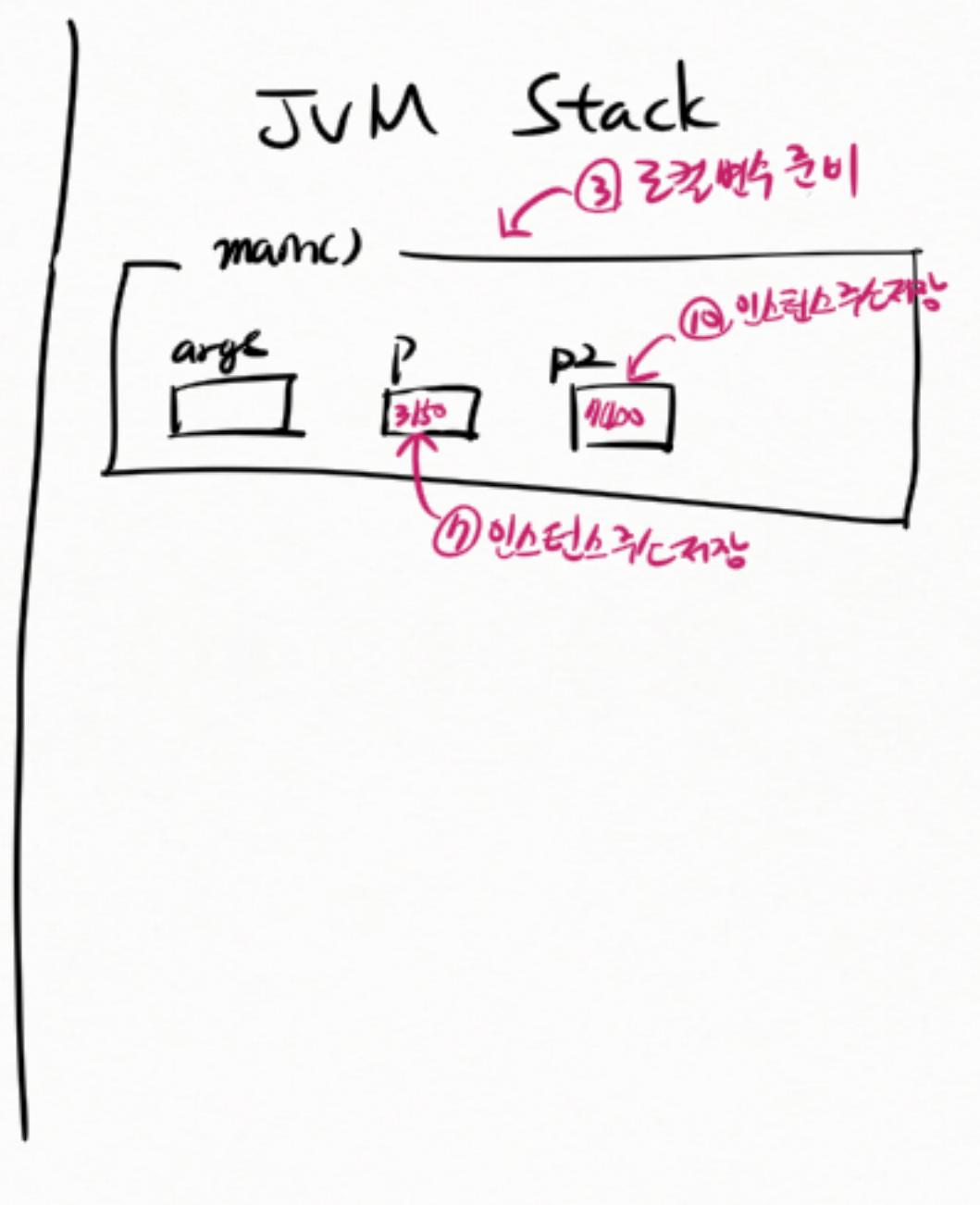
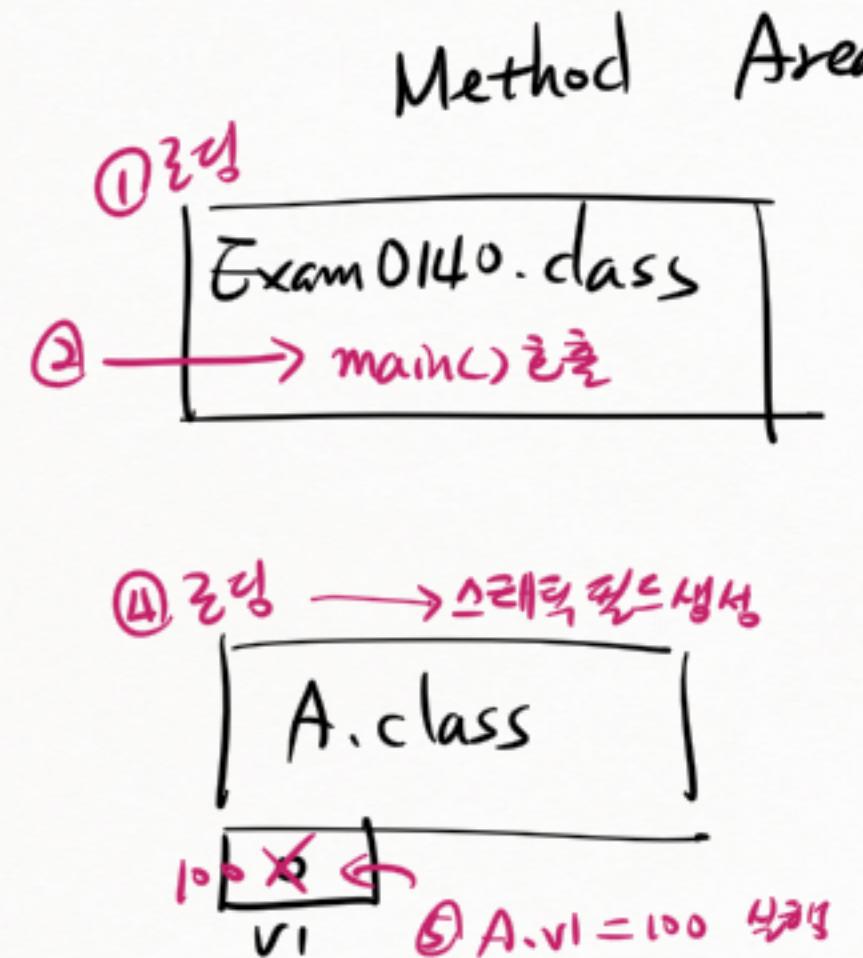


$y_2z = 14$ \leftarrow $\text{color}^2 \frac{2}{2}$ 부서

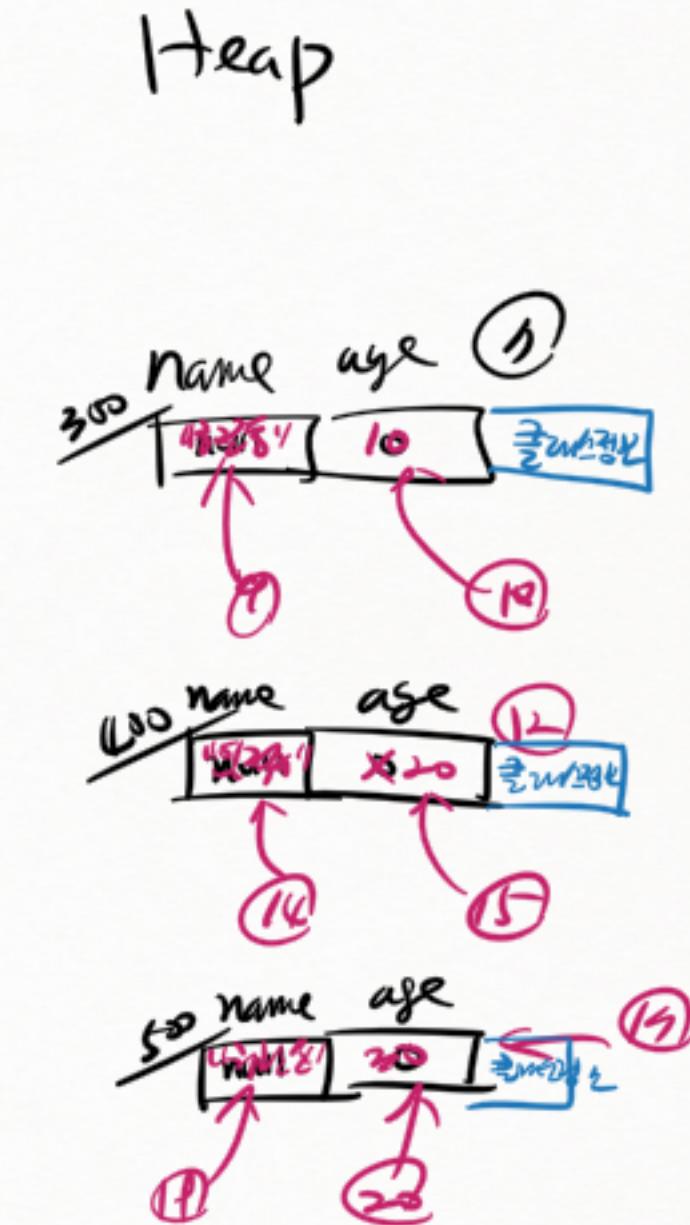
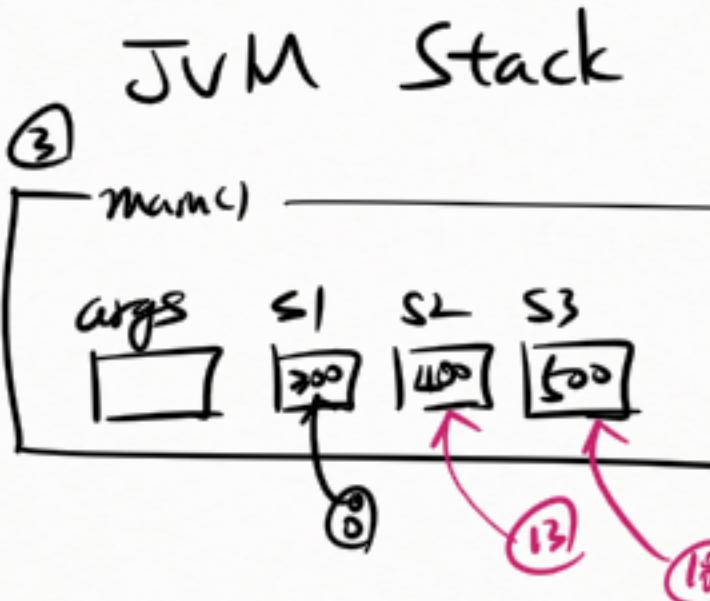
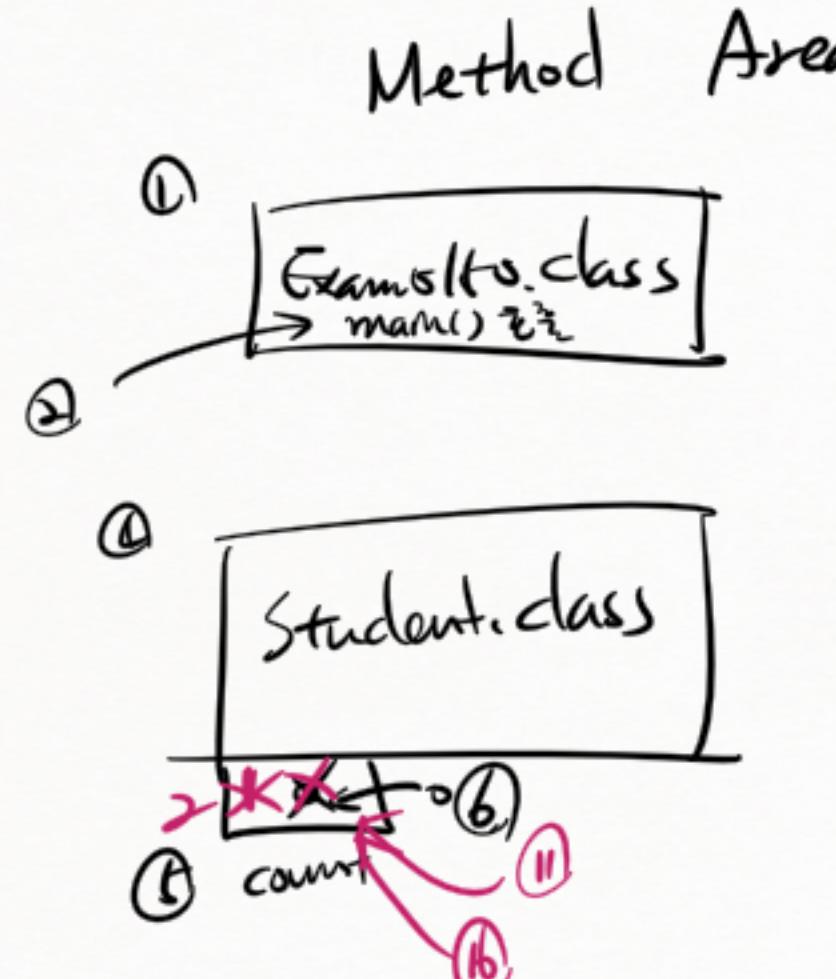
↳ loading

- a.jpg, b.avi, c.wav, d.mp3 ...
- x.txt, y.md, z.java
- contacts.csv, contacts.xls, ...
- .class

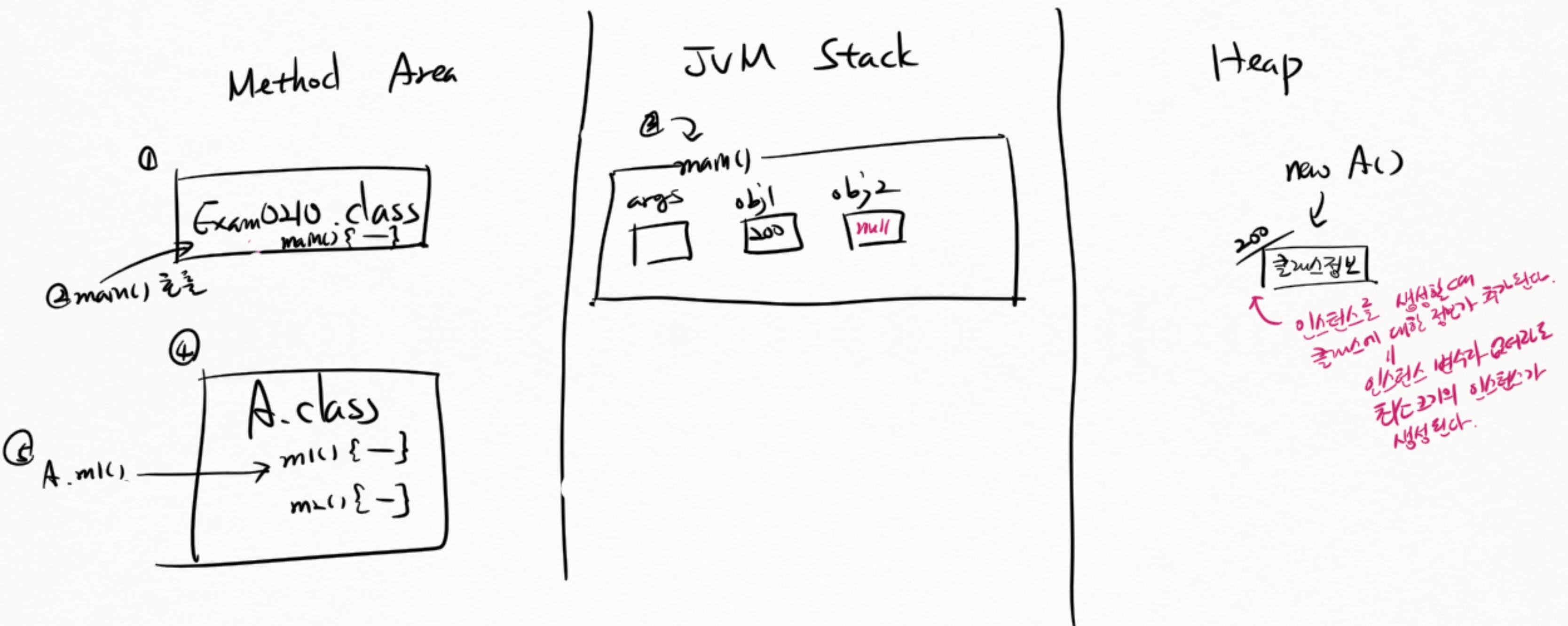
* 글래스 변수와 인스턴스 변수 : oop. ex 3. Exam0140



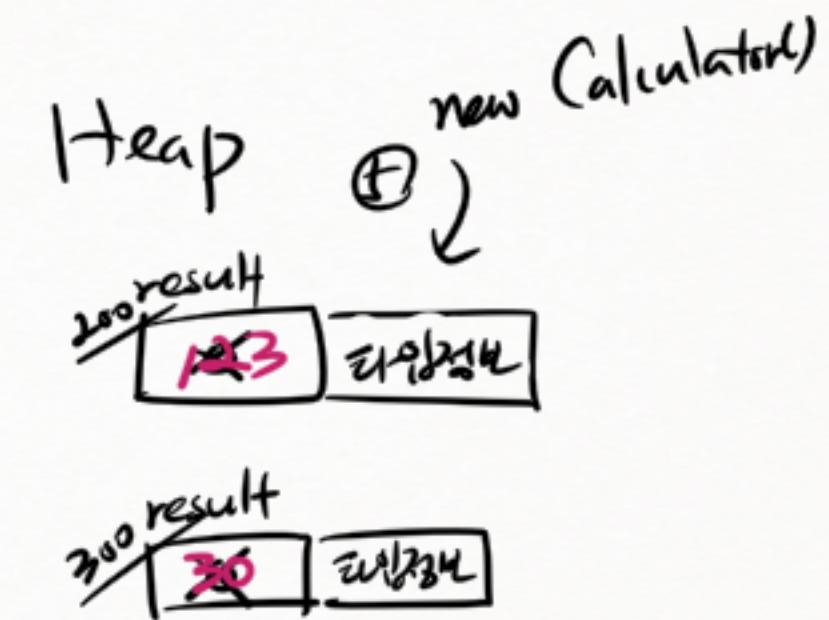
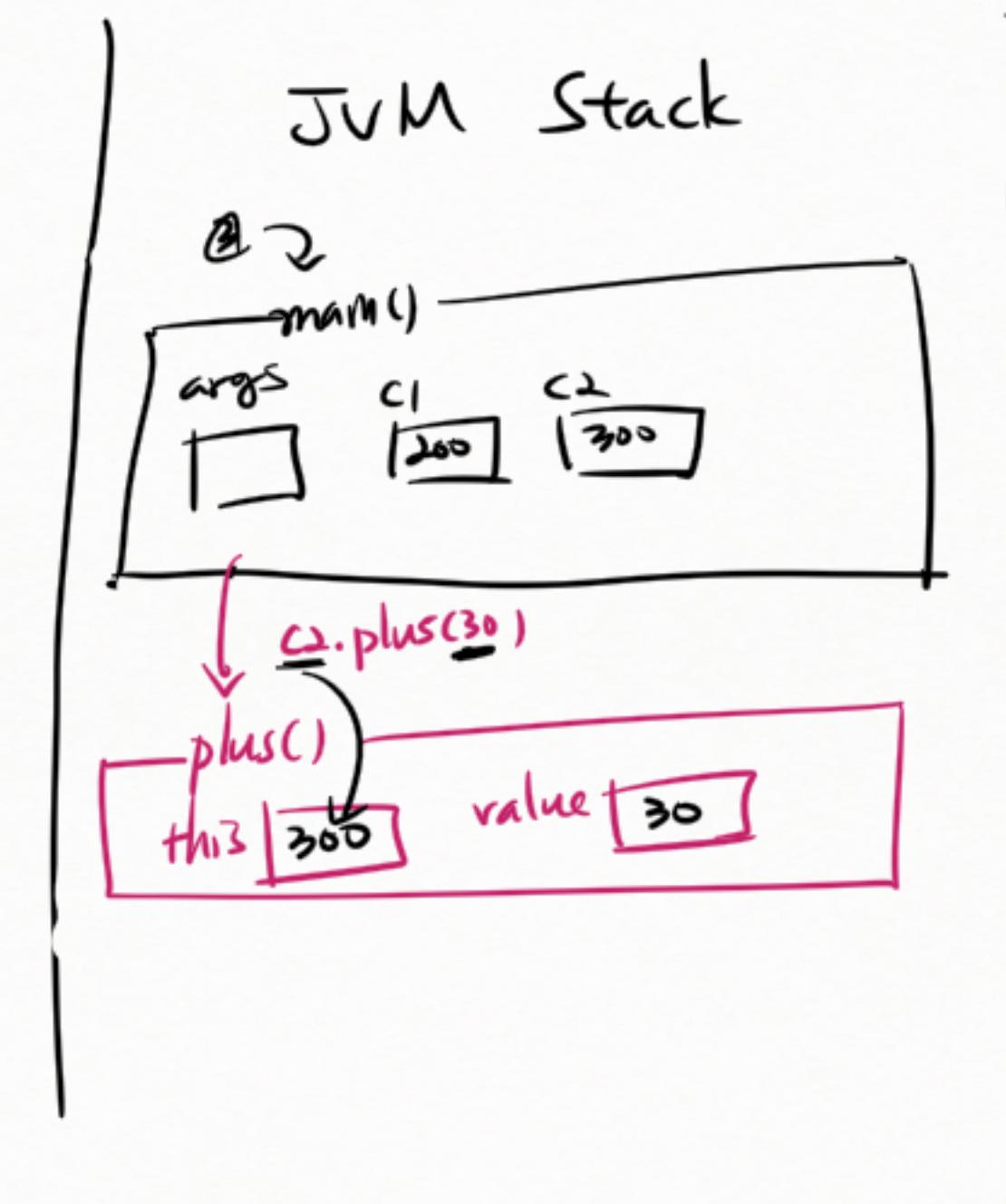
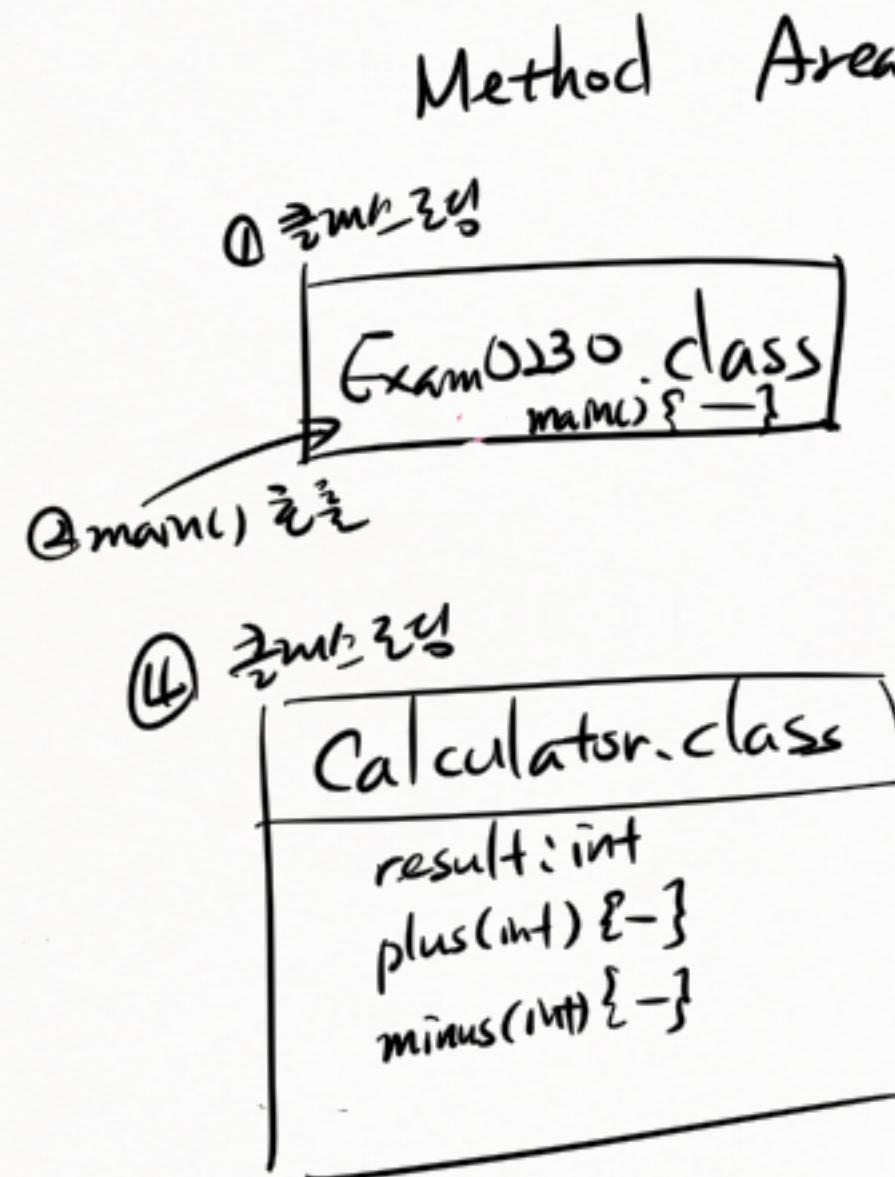
* 주소 변수와 인스턴스 변수 : oop. ex03. Exam0150



* 접근스 박스와 인스턴스 메소드 : oop. ex03. Exam0210



* 8주차 주제(연습문제): oop. ex03. Exam0230



* 생성자

```
class Score {
    String name;
    int kor;
    int eng;
    int math;
    int sum;
    float average;
}
```

~~Score()~~

) 생성자(Constructor)

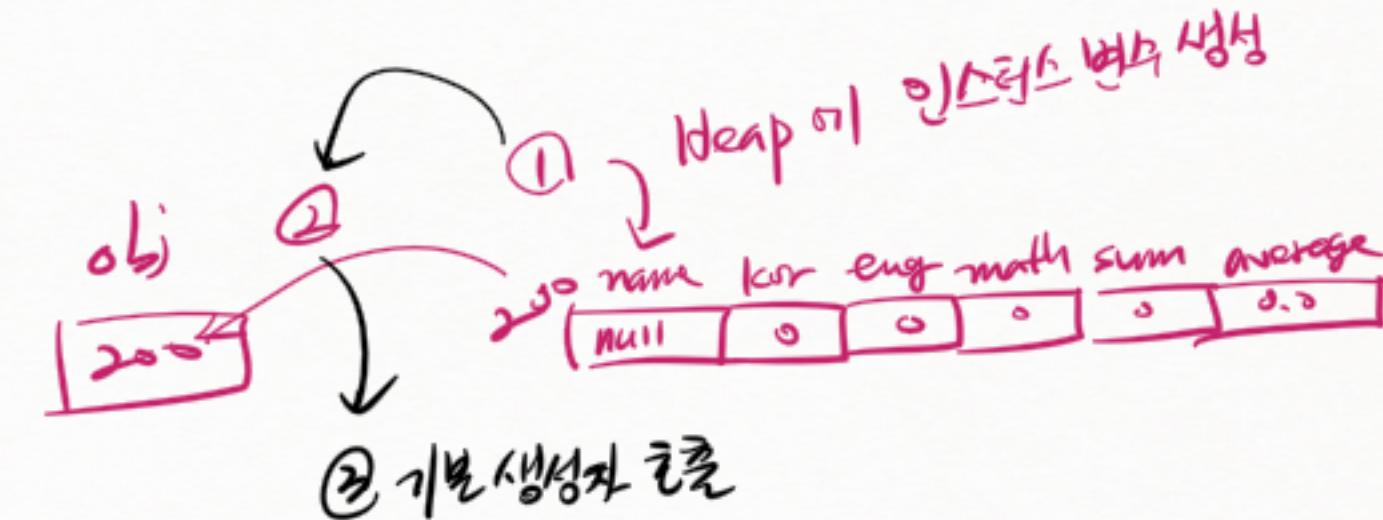
자바비러가 기본 생성자
"default constructor"

Score obj = new Score();

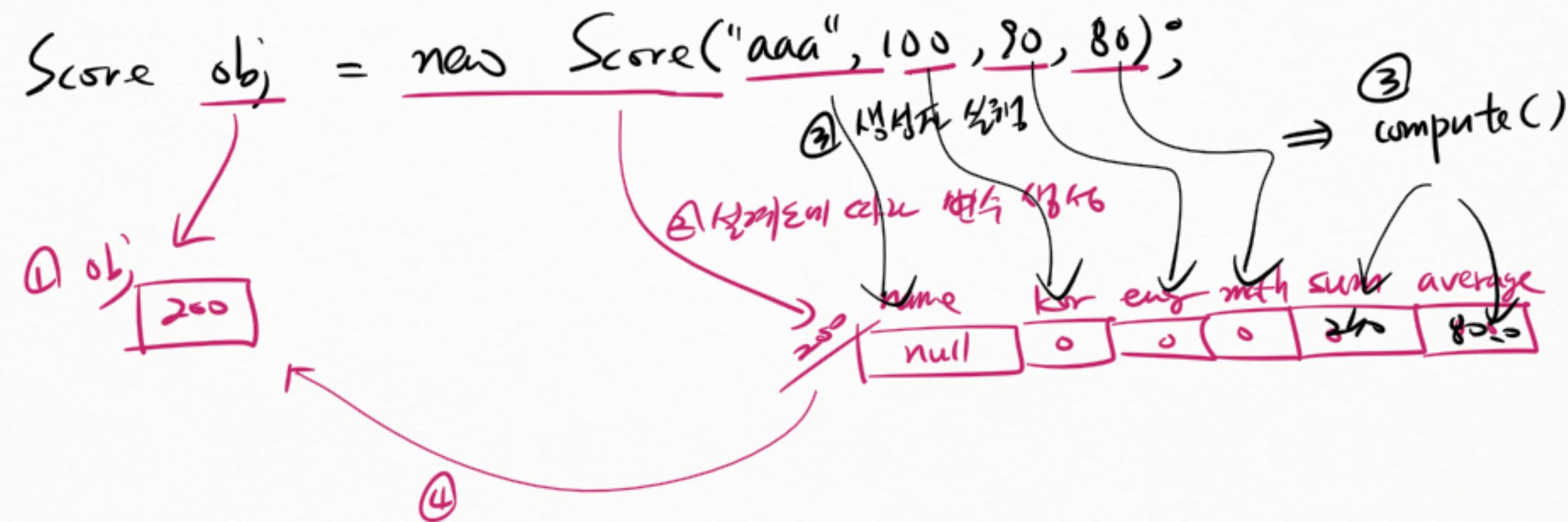
↑
클래스명
↑
자동으로 호출될 생성자를 지정.

타입 primitive type
class interface enum

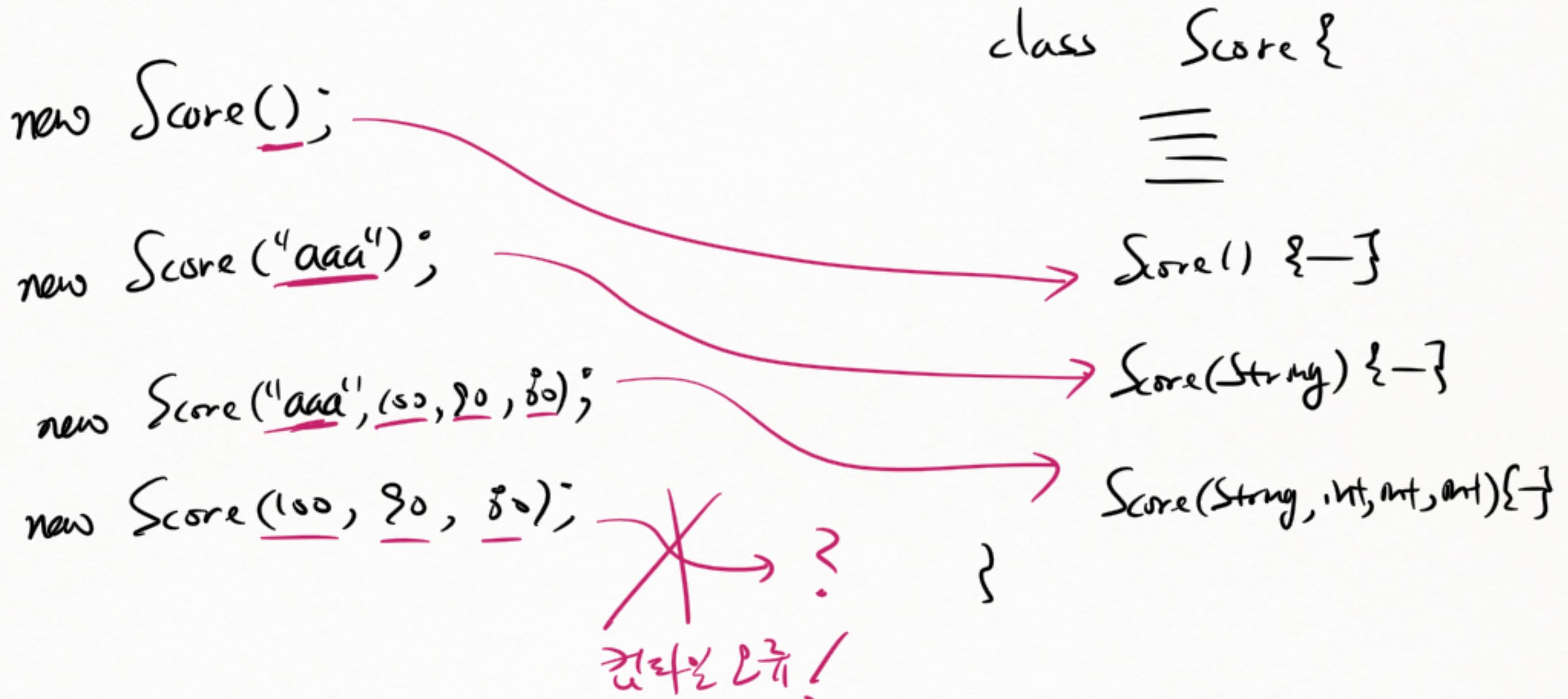
리퍼런스
" (포인터)



* 생성자 활용 \Rightarrow 인스턴스 변수를 초기화시킨다.

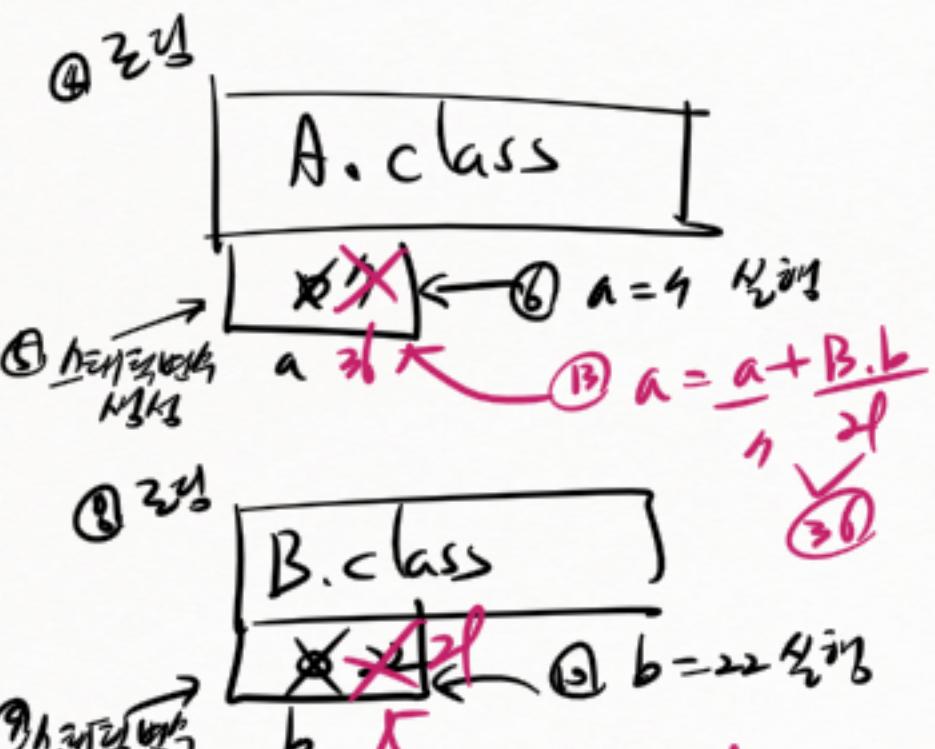
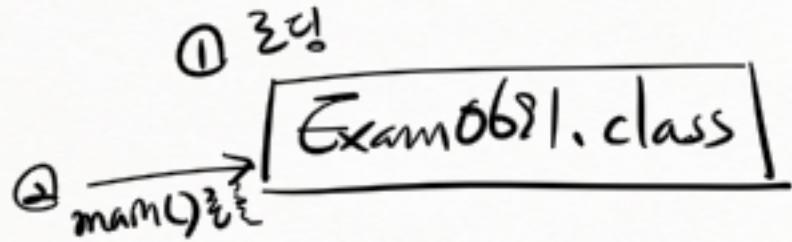


* 헤더 파일 생성자를 결정하는 방법

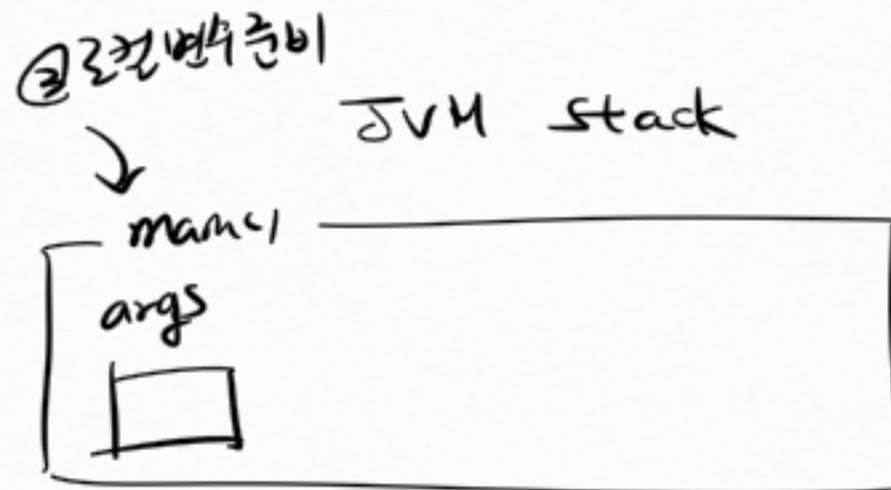


oop. ex03. Exam0910

Method Area



$$\begin{aligned} & \text{⑪ } b = \cancel{22} + \frac{A.a}{\cancel{22}} \\ & \quad \checkmark \end{aligned}$$



console \rightarrow

① \hookrightarrow $A.\text{static}\{ \}$

② $\xrightarrow{\text{static }} \text{ static } \text{을 } \text{들 } \text{어 } \text{는 } \text{다 }$

⑪ \hookrightarrow $B.\text{static}\{ \}$

⑫ $\xrightarrow{\text{static }} \text{ static } \text{을 } \text{들 } \text{어 } \text{는 } \text{다 }$