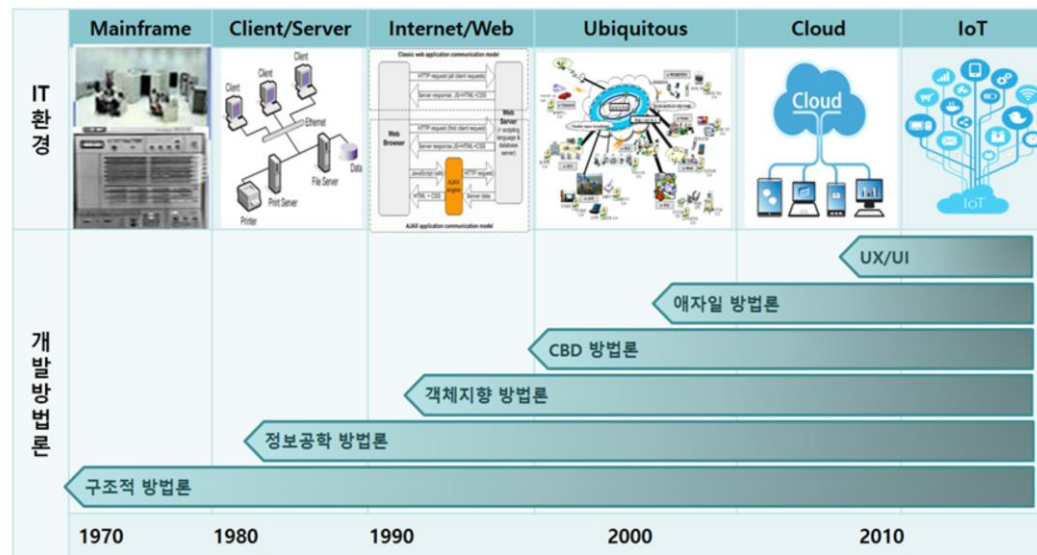


객체지향 프로그래밍



- 소프트웨어 개발 방법론
- 객체의 정의
- 객체의 구성요소
- 객체의 특징

소프트웨어 개발 방법론



객체의 정의

- 실 세계의 존재하는 모든 것
- 유형/무형
- 대형/소형
- Data, Operation, Class 등

객체의 구성요소

- Data
 - 값
 - Member data
 - Variable
- Operation
 - 동작
 - Member Operation
 - Method
 - Constructor

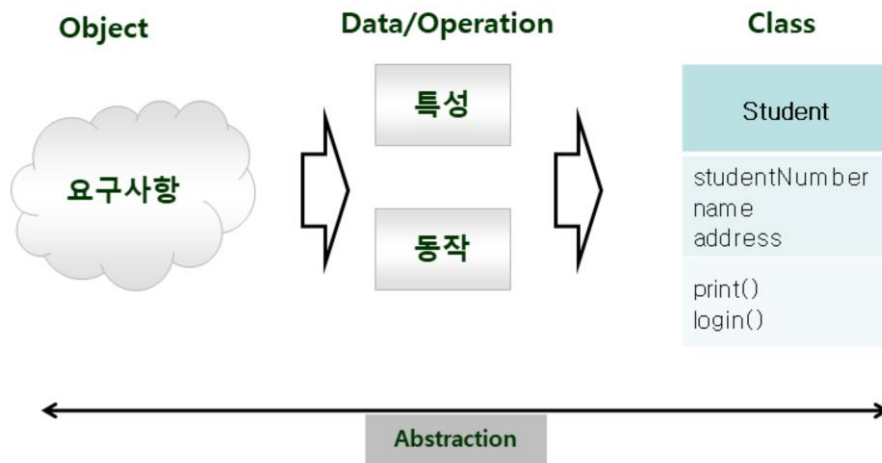
객체의 특징

- **Object**
 - 실세계에 존재하는 모든 것
 - 프로그램 대상
 - Data와 Operation으로 구분
- **Class**
 - 객체를 구체화한 틀
- **Abstraction**
 - 실세계의 객체를 분석, 설계하는 일련의 과정

객체의 특징

- Abstraction
- Encapsulation
- Inheritance
- Polymorphism
- Interface
- Implementation
- Instantiation
- Overriding
- Overloading

객체의 특징

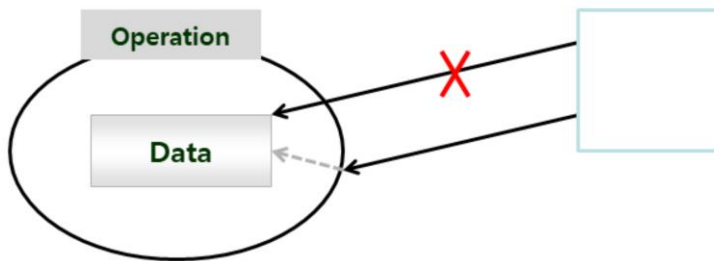


6-7

객체의 특징

- Encapsulation

- 외부 객체가 내부의 데이터를 직접 접근 못하고 Operation을 통해서만 간접 접근이 가능
- 보안
- Operation의 재사용



6-8

LAB

- 요구사항