

Ch3. 클래스와 상속

- 클래스는 사물이나 개념을 추상화한 것
- 객체지향 프로그래밍의 중심
- 클래스 선언은 클래스 이름, 클래스 헤더(타입 매개 변수, 기본 생성자 등), 클래스 본문, 괄호로 구성
- 헤더와 본문은 선택. 본문이 없다면 괄호는 제거

- 생성자와 초기화 블록
- 함수
- 속성
- 중복 클래스와 내부 클래스
- 객체 선언

- 상속은 부모(super) 클래스의 멤버를 자식(sub) 클래스에 물려주는 것을 의미
- 자식클래스는 부모에서 선언된 멤버 변수와 메소드들을 사용할 수 있음
- 부모클래스는 자식 클래스의 멤버 변수와 메소드를 사용할 수 없음

감사합니다^^

강사 목진혁

jhmocu@gmail.com