



자바 기본

사이사이 스터디

학습 내용

1. 중요 내용 리뷰
2. 공지사항



중요 내용 리뷰

객체지향 개념

1) 추상화 (abstraction)

- 멤버변수(필드), 멤버함수(메소드), 생성자, 생성자 오버로딩, 디폴트 생성자

2) 캡슐화(encapsulation)

- 접근지정자, final
- static 멤버 = 클래스 멤버

3) 상속성(inheritance)

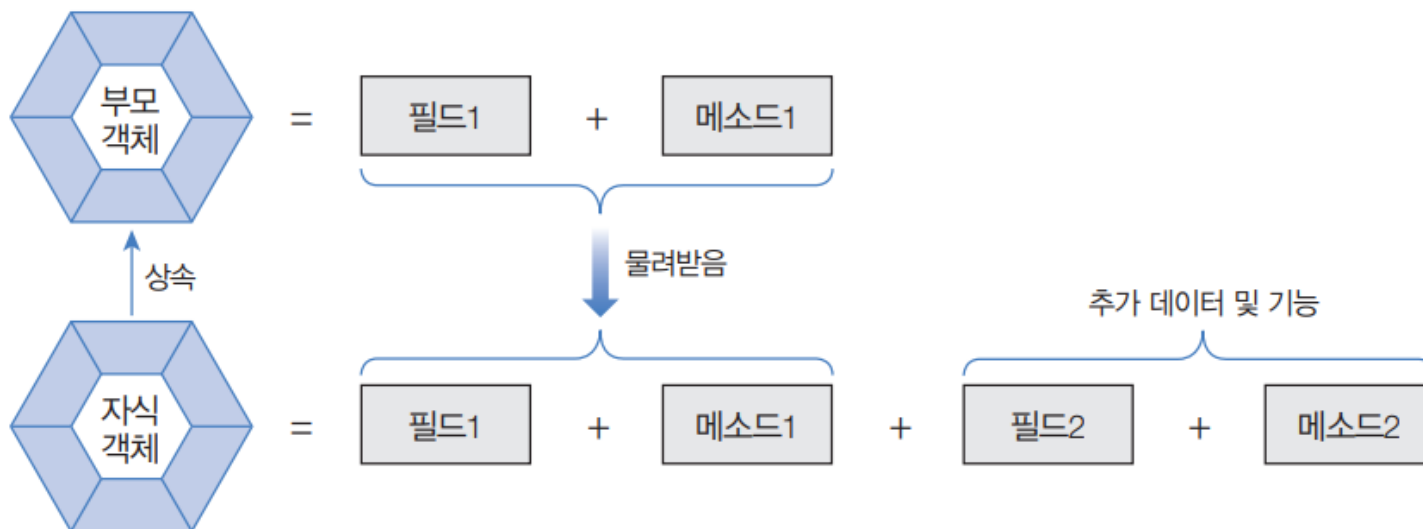
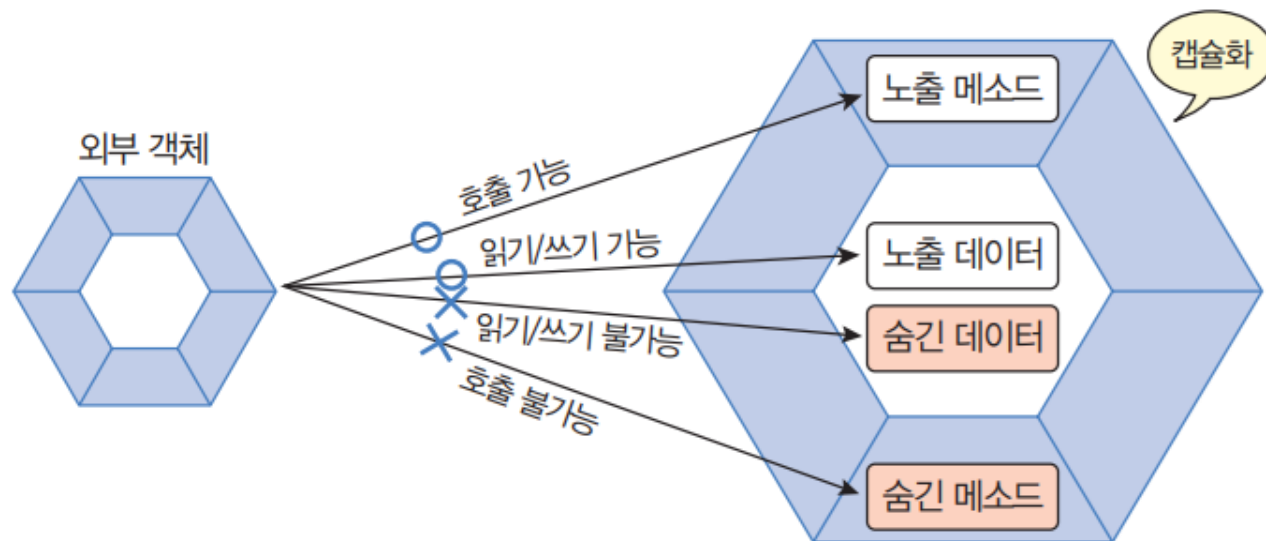
- 상속, this와 super
- 상속 시 하위 클래스 객체의 구조

4) 다형성(polymorphism)

- 메소드 오버로딩, 메소드 오버라이딩
- 동적바인딩, 업캐스팅



객체지향 개념



IS-A 관계에 대한 이해

- 정의 : 상속의 상황에서 A(부모클래스) 관점에서 B(자식클래스)는 같은 형태라는 것
- 문법
 - 1) 업캐스팅
 - 2) 메서드 오버라이딩
- 방법
 - 1) 일반 상속 → 일반적인 메서드 오버라이딩
 - 2) 추상 클래스, 인터페이스 상속 → 구현이 안 된 추상 메서드 오버라이딩
- 어떻게 활용하는 가?
 - : 상황에 따라 다른 객체가 필요하지만 호출은 그대로 유지하고 싶을 때
 - : 협업의 상황에서 호출을 공통적으로 맞출 때



공지 사항

공지 사항

1. 스터디 해 올 내용

- 객체지향 추상클래스, 인터페이스 관련한 문법 복습해 오기
- 추상클래스, 인터페이스에 대해 요약 발제 : 김희연

2. 공통 숙제

- 유인물의 소스를 분석해서 주석을 달아서 제출
- 주석은 소스상에 붙여서 깃허브에 올림

3. 소팅 알고리즘을 Java 코드로 구현하고 설명할 수 있도록 숙제

- ArrayList에 임의의 1~10 정수값을 5개를 만들어 담고 정렬하는 코드
- 장유진 : 삽입정렬
설윤아 : 버블정렬
최보윤 : 선택정렬

