



자바 기본

사이사이 스터디

학습 내용

1. 중요 내용 리뷰
2. 공지사항

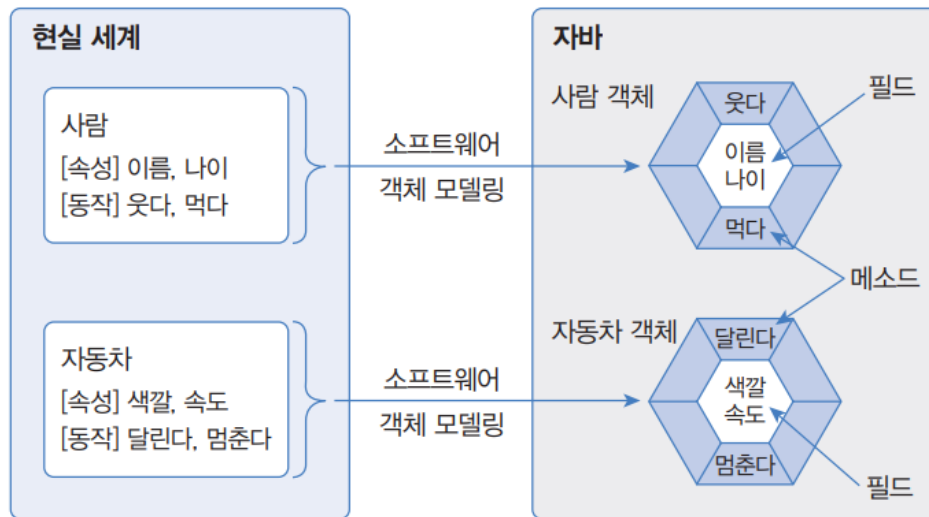


중요 내용 리뷰

객체지향 개념

객체

- 객체(object)란 물리적으로 존재하거나 개념적인 것 중에서 다른 것과 식별 가능한 것
- 객체는 속성과 동작으로 구성. 자바는 이러한 속성과 동작을 각각 필드와 메소드라고 부름



객체 지향 프로그래밍(OOP)

- 객체들을 먼저 만들고, 이 객체들을 하나씩 조립해서 완성된 프로그램을 만드는 기법



객체지향 프로그래밍

프로그래밍에서 객체

- 일반 변수 vs 레퍼런스 변수 → 데이터를 저장하는 가? 객체 주소를 저장하는 가?
- 객체(object)는 주소만 가진 변수 → 레퍼런스 변수를 통해서 사용됨

객체 지향 프로그래밍 방식 = 역할 정의 방식의 프로그래밍

- 역할 수행자 = 객체
- 객체(object)는 변수 → 데이터 타입을 정의해 주어야 한다 → 클래스를 정의 (데이터 타입)
- 클래스는 데이터 타입일 뿐 객체를 생성해야 정의한 기능/변수를 사용할 수 있다

객체 지향 프로그래밍

- 역할 수행자 = 객체
- 객체(object)는 변수 → 데이터 타입을 정의해 주어야 한다 → 클래스를 정의 (데이터 타입)
- 클래스는 데이터 타입일 뿐 객체를 생성해야 정의한 기능/변수를 사용할 수 있다



객체지향 개념

1) 추상화 (abstraction)

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

2) 캡슐화(encapsulation)

- 접근지정자, final
- static

3) 상속성(inheritance)

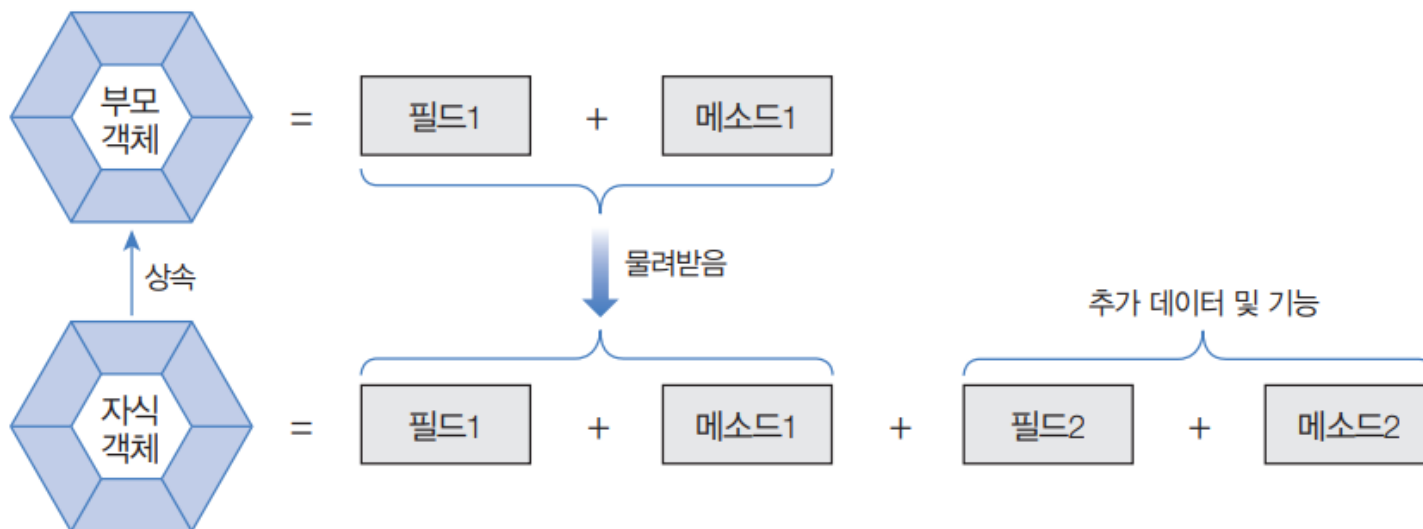
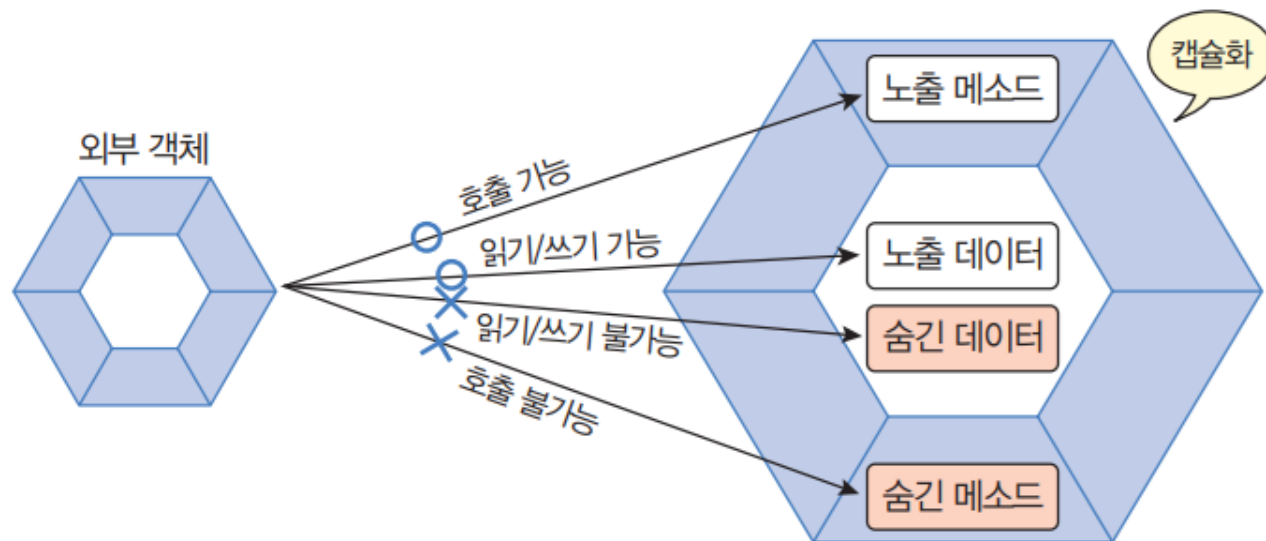
- 상속, this와 super
- 추상 클래스, 추상 메소드, 인터페이스

4) 다형성(polymorphism)

- 메소드 오버로딩, 메소드 오버라이딩
- 업캐스팅



객체지향 개념



공지 사항

공지 사항

1. 스터디 해 올 내용

- 객체지향 다형성 관련한 문법 복습해 오기

2. 공통 숙제

- 숫자 맞추기 게임을 객체지향 코딩으로 완성해 올 것
- 결과를 파일에 저장하는 부분은 완성 못해도 됨

3. 개인 문제

- 상속을 이용하는 문제를 만들어 공유할 것

