



자바 기본

사이사이 스터디

---

## 중요 내용 리뷰

---

## 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



# 보강내용

## 클래스 관계

- Is-A 관계 : 상속의 상황에서 A(부모클래스) 관점에서 B(자식클래스)는 같은 형태라는 것
- Has-A 관계 : 하나의 클래스가 다른 클래스를 포함(구성)하는 것
- 의존 관계 : 클래스 메소드 내에서 다른 클래스의 객체를 생성하거나 넘겨 받아 잠시만 사용하는 것



# 보강내용

## 상속의 이유

- 구현 상속 (Sub Classing)
- 타입 상속 (Sub Typing)



---

## 공지 사항

---

# 공지 사항

## 1. 스터디 해 올 내용

- 스트림 복습해 오기

## 2. 공통 숙제

- 숫자 맞추기 게임을 객체지향 코딩으로 완성해 올 것
- 게임결과는 ArrayList와 HashMap을 이용해서 저장하고  
프로그램 종료시 이 내용을 파일(result.txt)에 저장하도록 완성

## 3. 개인 문제

- 소스안에 일부러 버그를 만들고 버그를 찾아 수정하는 문제

