



객체지향 기본

너만보여 스터디

# 보강내용

## 다형성 : IS-A 관계를 활용하는 방법

- 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



# 공지사항

## ‘명품 자바’ 스터디 발제 순서

순 번	발제 내용	담 당
1 (5/2)	5장	이규혁
<b>2 (5/16)</b>	<b>6장</b>	<b>박정운</b>
3 (5/23)	7장	임건우
4 (5/30)	8장	조범준
5 (6/5)	13장	이예준
6 (6/20)	16장	(별도 자료 제공)



## 공통 과제

1. 스터디 발표 준비 - 1page 정리

- 박정운 : 6장

2. 덧셈 게임 만들기 → 'plusgame' repo 생성

1. 게임을 다시 할 것인지 물어보고 'Y'를 입력받으면 게임 재시작

2. 'N'을 입력 받으면 게임 종료

