

클래스1 {

int 이름;
int 위치;
int 운영시간;

///

void 매서드1(){
 변수; //지역변수
}

void 매서드2(){
}

}

도서관정보를 담을 클래스
(이름, 위치, 운영시간)
객체를
만들 수 있는 Class

클래스2 {

static 변수;

static void 매서드1(){
 변수; //지역변수
}

static void 매서드2(){

}

}

객체를
만들 수 없는 Class
클래스2.매서드1()

클래스3 {

변수;
void 매서드1(){

}

void 매서드2(){

}

}

객체를 만들 목적이 아니어도
클래스2를
클래스3형식으로 작성해도 된다
대신 사용법은 아래와 같아야 한다.
클래스3 객 = new 클래스();
객.매서드1();