

객체지향프로그래밍 (캡슐화, 상속, 다형성)

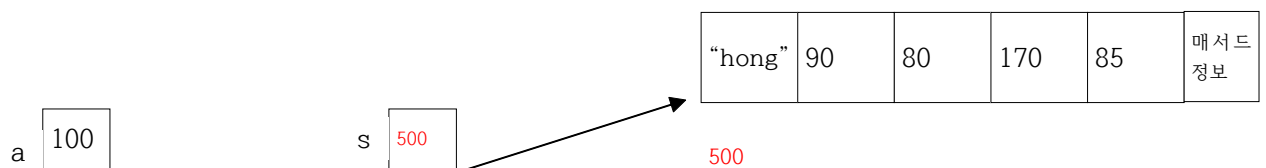
1. 캡슐화

용어의 변화

클래스 , 객체

int a; a는 변수

Score s = new Score(); s는 객체라고 부름



class: 설계도 , 구조화된 변수를 만들기 위한 type (사용자 정의 자료형)

객체 : 인스턴스를 참조하는 참조형변수

인스턴스 :설계도를 이용하여 만든 메모리블럭

하나의 캡슐로 묶는 방법 (내부적으로 this에 데이터의 위치정보를 제공받음)

this: 자기 참조형변수

탄탄한 캡슐을 만들기 위한 도구

1. 생성자 : 객체의 초기화를 담당 (멤버변수 초기화담당)

생성자오버로딩

디폴트생성자

2. 접근제한자 :외부 공개 여부를 결정할 수 있다

private

public

default

protected