|  |
| --- |
| 객체지향 문법 정리  2015년 4월 29일 수업 내용 |
| 통합ICTO팀 이영주 사원 |

**객체지향(OOP)이란 무엇인가?**

객체(Object)란 물리적으로 존재하거나 추상적으로 생각할 수 있는 것 중에서 자신의 속성을 가지고 있고 다른 것과 식별 가능한 것이다. 객체는 속성과 동작으로 구성되는데 자바는 이 속성들을 field, 동작들을 method라고 부른다.

**객체지향의 장점**

프로그램을 유연하고 변경이 용이하게 만들기 때문에 대규모 소프트웨어 개발에 많이 사용. 프로그래밍을 더 배우기 쉽게 하고 소프트웨어 개발과 보수를 간편하게 하며, 보다 직관적인 [코드](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%86%8C%EC%8A%A4_%EC%BD%94%EB%93%9C) 분석을 가능하게 한다.

**클래스를 사용하지 않는 비(非)객체지향적인 코드**

비슷한 내용의(같은 종류) 데이터를 담는 변수들을 일일이 선언하고 사용하여서 변수 사용이 잦다. 비경제적이다.

**객체지향 문법 핵심 내용 정리**

1. 내가 만든 클래스도 변수명(변수타입)이다. 이렇게 만들면 다양한 타입의 변수를 하나의 이름으로 관리할 수 있다.
2. equals를 override하는 이유 : 객체들의 내용 비교 가능
3. factory : 말 그대로 클래스 공장. 어떤 클래스를 사용할 지 정해서 그 클래스를 생성, 리턴하는 목적
4. 사용할 객체는 factory 로부터 받아와서(DI) 사용한다. 의존형 주입(DI)
5. 오버라이딩 된 자원에 한해서만 다운캐스팅 하지 않아도 부모타입에서 자식타입의 함수를 호출 가능! 이식성이 좋아진다.