**4/1(화) 이론: Week5**

객체가 가져야할 가장 중요한 두개의 구성요소  
1. Property(속성) 2. Method

Method는 반드시 어느 클래스 안에 있어야 함. 변수나 함수 다 안에 있어야해.

클래스 밖에 둘 수 있는 명령문이나 선언문은 없다!!

enum Fruit {apple, orange, grape} 이런거는 가능. 근데 사실 이거는 명령문이나 선언문이 아님.

Public -> class 바깥에서도 볼 수 있다

Private -> class 바깥에서 들여 볼 수 없지

Public static int Plus(int a, int b){ }

Int x= calculator.Plus(3, 4); 3, 4가 a, b에 복사!! 되는것

함수 호출이 일어나면 그 아래 stack이 freeze됨. 그 이후에 반환되면 다시 녹아.

Stack에 a,b가 쌓이고 그 이후에 a=3, b=4가 복사되어 stack이 또 쌓임.이거는 쓰이고 없어짐

반환형이 없으면 void -> return을 써도 됨. 그때는 그냥 return;

반환형이 있으면 무조건 return이 있어야 해.

Public 이랑 private은 생략 가능. Default는 private

그니까 x, y를 복사해서 함수의 a, b에 넣어주는거

함수를 호출하는 3가지 방법

Call by value c# / c / c++

Call by address (포인터) c / c++ 위험해 (프로그래머가 시스템을 건드려)

Call by reference c# / / c++

Call by reference를 할 때는 3이 복사되는게 아니라 주소를 복사해주는거.

Call by value에서는 그림을 복사해서 주는거 -> 원본 안 바뀜

Call by reference에서는 그림이 저장된 곳의 열쇠를 복사해 주는거 -> 원본 바뀜. (이후 열쇠 사라짐)

출력 전용으로 사용할 때는 out을 쓰면 됨.

Void Divide( int a, int b, out int quotient, out int remainder)  
{

Quotatient = a/ b;

Remainder = a b;

}

배열, class, ( ? ) 은 무조건 참조자로 선언.