생성자:

* \_\_init\_\_ (문법상 생성자로 인식됨)
  + 객체가 생성될 때 자동으로 초깃값을 설정해주는 함수
  + a = FourCal(4, 2)와 같이, 대신에 초깃값을 클래스호출과 함께 넣어줘야 함

클래스 상속:

* **class new\_class(old\_class):** 로 정의
  + old\_class의 기능을 상속 받는다
  + 차이점: class new\_class: vs. class new\_class(old\_class): (원래는 괄호가 붙지 않음)

메서드 오버라이딩:

* class new\_class(old\_class):

똑 같은 함수 작성 (덮어 쓰기)

* + 부모 클래스의 기능 이름을 같은 것을 써 덮어 쓰는 것 (기능 변경에 쓰임)

클래스 변수:

* class Family:

lastname = “Rhee”

* + Family.lastname으로 사용 가능
  + a.lastname과 b.lastname은 같은 메모리를 가짐 (같은 값을 공유)