兴湖湖 对辞 至了24日。

一直了了到是是别人的的一种的 马到到时长 7世

=> 실제 세상에서 일어나는 것처럼 프로그래의 라는 것.

· 圣时年 当日(圣时上 世午 a 可是上 世午) 3十 世界 (四左三) 章 12 33 至 21 是 世界 0 日本世界

· 智是对任意 기진 对制度 어떤 왕(starte)를 가지기되고, 클래스에서 권의한 행위(behavior)를 수행한다.

一个红色 一种物学

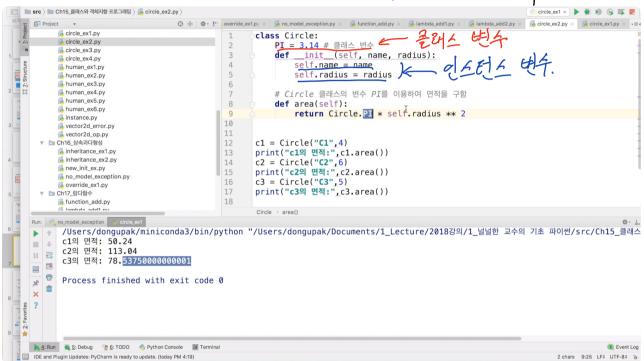
> X. 깽기가 어떤 행동을 수행하도록 보들레면, 언거 해당 객세를 변수에 귀장한 후 미소드를 사용해야 한다.

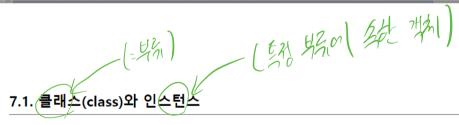
X 25 male 5% class type 7-2/28/4!!!

是21/2 = 对和与星为5

"也是一一是出人多年时 处是的习亡 少少少)

一是对任好名外 对任的 是 对任何的意识





'김연아'는 실제로 존재하죠? 네, 여러분이 생각하시는 그 김연아 맞아요. ㅎㅎ '김동성'도 실제로 존재하죠? 두 사람 다 실제로 존재하는 사람입니다.

두 사람의 공통점은 무엇일까요? 여러 가지를 들 수 있겠지만 둘 다 '스케이터'라는 공통점을 갖고 있지요.

'스케이터'라는 단 하나의 사람이나 물건이 실제로 존재할까요? 그렇지는 않습니다. 하지만 우리는 '스케이트 타는 사람'을 '스케이터'라고 말합니다. 이런 것을 일컫는 말이 클래스(class)입니다. 우리 말로 옮기기는 쉽지 않지만 '부류'라는 의미로 생각하시면 좋을 것 같아요.

다른 예를 들어볼까요?

'사과'는 클래스이구요, '내가 엊저녁에 먹은 사과 다섯 개 중에 두 번째 것'이라고 콕 찍어서 말해주면 실체(instance)로 봐줄만합니다.

'좋은 집'은 실체일까요? 어느 한 집만을 콕 찍어서 '좋은 집'이라고 하기는 힘들 것 같군요. 그럼 '우리 집'은 실체일까요? 그건 실체라고 해도 될 것 같네요. 단, 집을 여러 채 가진 사람이 '우리 집'이라고 말할 때는 정확히 어느 집을 가리키는 것인지 알 수 없겠죠. 프로그램 작성을 위해 클래스를 설계하다보면 이런 애매한 문제를 만날 때도 있지요.

7.2. 변수와 메서드

지난 시간에 클래스와 객체가 무엇인지 잠깐 살펴보았죠? 실제 세계에 존재하는 실체(instance)를 객체(object)라고 하고, 객체들의 공통점을 간추려서 개념적으로 나타낸 것이 클래스(płass)라고 했습니다.

어떤 클래스를 만드려면 그 객체가 갖는 성질과 그 객체가 하는 행동을 정의해주면 된다고도 했구요. 디아블로2 게임의 아마존이라는

캐릭터를 클래스로 표현해 볼까요

class Amazon:
 strength = 20
 dexterity = 25
 vitality = 20
 energy = 15

def attack(self):
 return 'Jab!!!'

Y: 동일한 class type을 가지고 있는 객체들이 공왕된 독립을 가진라면, 공왕되 독집의 데이터를 클래스 변수이 바건집 해귀야함.

X भरेष : निष्य धर्म इस निवर्धि

< Class 21 Object)

· Computer Programming (19601324.)
· P(2) = 26 (IBM XT, 3/2336/4) (1980404)

- 1120 2140 cetet 332210 da obs 376.
- 라거에는 객체 지하이 없었다!!! 행사지하라이 존대했음. =) 221141 어린 사람의 분열호/가는 불가능했었다.,

· 神和科特的 第32348 : 为安全 至323482 object至日 智慧.

나 이에 크를 불러와서 이들을 불합하여 포크램을 각성함.

至32型是对数。

可到 是那么 对 我要什

 $\frac{9}{100} = \frac{3}{100} \text{ Class type int}$ $\frac{3}{100} = \frac{3}{100} \text{ Class type int}$

· 3은 전체는 class type? 자꾸었었다. · 클래스는 type, 객체는 변수.