

## 제 19 강

# 객체지향 언어

교재: p84

# 목차

## 1. 객체지향 언어

1. 객체지향 언어의 정의
2. 객체지향 언어의 목적
3. 객체지향 언어의 특징

# 객체지향 언어

## 1. 객체지향 언어의 정의

객체지향 언어란, 현실에 존재하는 사물과 개념들을 소프트웨어적으로 구현하고, 그 구현된 객체들이 상호작용하여 데이터를 처리하는 방식

## 2. 객체지향 언어의 목적?

“ 코드의 재 사용! ”

# 객체지향 언어

객체?

독립적으로 존재할 수 있는 것

객체를 지향한다?

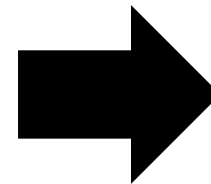
코드를 객체화 하여 독립적으로 존재할 수 있도록 한다!



# 객체지향 언어의 특징

## 1. 추상화

: 공통적인 특징을 모아 놓은 것

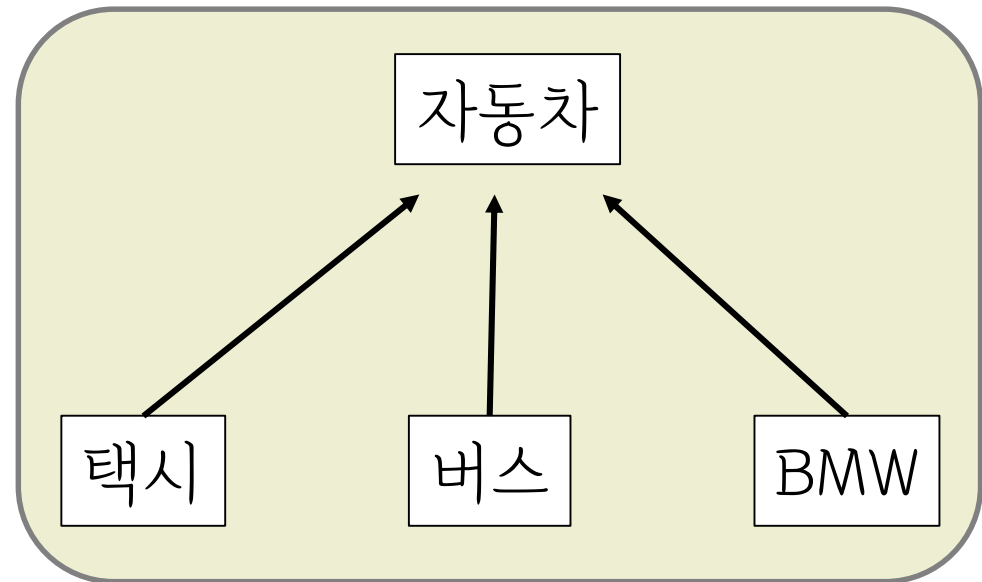


?

# 객체지향 언어의 특징

## 2. 상속

: 부모의 것을 자식이 받아오는 것



# 객체지향 언어의 특징

## 3. 캡슐화

: 사용하는 사람은 기능만 알면 된다!

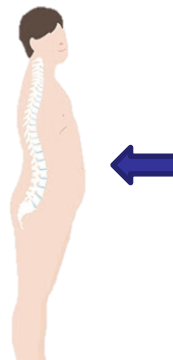
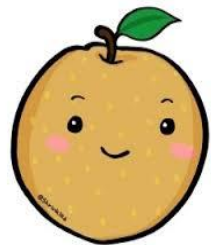
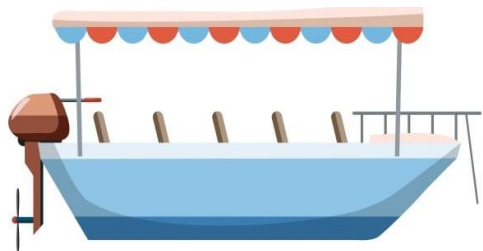
→ 캡슐 안에는 어떤 것이 있는지 알 필요 X



# 객체지향 언어의 특징

## 4. 다형성

: 같은 모양을 갖고 있으나 다른 의미를 갖고 있는 것





# 객체지향 언어의 특징

## 4. 다형성

: 같은 모양을 갖고 있으나 다른 의미를 갖고 있는 것

- 1) 메서드 오버로딩(Over loading)  
: 함수의 중복정의
- 2) 메서드 오버라이딩(Over Riding)  
: 함수의 재정의

# 객체지향 언어 정리

객체지향 언어의 목적

코드의 재사용

객체지향 언어의 특징

- (1) 추상화
- (2) 상속
- (3) 캡슐화
- (4) 다형성

객체를 만드는 방법

클래스