

김팔이의 안드로이드 세뇌교실

2-A Java 객체지향



우리는 객체를 지향한다

A. Object-Oriented Programming 줄여서 OOP

B. Java, C++, C#, Object-C 등

C. 제일 중요한건 '객체(Object)'

객체

- A. 사실 아무거나 하나 집어도 객체일 확률 99%
- B. 객체는 내가 작성한 class에 숨을 new 불어넣어 만든다.
- C. 객체는 정보(변수)와 행동(메소드)를 가진다.

님 왜 객체요?

```
int fight() {  
  
    int enemyHP = 100;  
    int enemyATK = 5;  
    int playerHP = 100;  
    int playerATK = 12;  
  
    //적 공격  
    enemyHP -= playerATK;  
  
    if (enemyHP <= 0) return 0;  
  
    //플레이어 피격  
    playerHP -= enemyATK;  
  
    if (playerHP <= 0) return 1;  
    ...  
    ...  
}
```

```
fight() {  
  
    player.attack(enemy);  
    enemy.attack(player);  
  
}
```

```
class Player  
{  
    int hp;  
    int atk;  
    attack();  
}
```

```
class Enemy  
{  
    int hp;  
    int atk;  
    attack();  
}
```




```
class Player {
```

```
    String name = "Ciri";  
    Color hairColor;
```

```
    int height;  
    int weight;
```

```
    void Walk()  
    int Attack()  
    void Talk()
```

```
    class Color {  
        int r;  
        int g;  
        int b;  
    }
```

```
}
```


클래스 실습