



MEMO





캡슐화

- · 캡슐로 객체를 감싸서 내부를 보호하고 볼 수 없게 하는 것
- · 객체의 가장 본질적인 특징

- ❖ 중요한 정보들은 비공개로 둠
- ☆ 클래스 안의 메서드에서만 접근 가능









- ◆ 파이썬의 기본 접근 권한
- ◆ 누구에게나 접근 가능

❖ __를 속성 앞에 붙여서 비공개로 사용

- ◆ 클래스 바깥쪽에서는 접근할 수 없음
- ◆ 클래스 안에서만 접근 가능



```
class cellphone:
   def __init__(self, model, factory, price):
       self.model = model
       self.factory = factory
       self.__price = price
   def info(self):
       print("모델은", self.model, "입니다")
       print(self.factory, "에서 만들었습니다")
       print("가격은", self.__price, "입니다")
S1 = cellphone("M1", "Samsung", 1000)
s1.__price = 12000
s1.price = 14000
s1.info()
```

모델은 M1입니다 Samsung에서 만들었습니다 가격은 1000 입니다



```
class cellphone:
   def __init__(self, model, factory, price):
       self.model = model
       self.factory = factory
       self.__price = price
   def info(self):
       print("모델은", self.model, "입니다")
       print(self.factory, "에서 만들었습니다")
       print("가격은", self.__price, "입니다")
  def setprice (self, price):
      self.__price = price
s1 = cellphone("M1", "Apple",1000)
s1.setprice(1200)
s1.info()
```

모델은 M1입니다 Samsung에서 만들었습니다. 가격은 1200 입니다





- ☆ 각 클래스마다 특화된 메서드와 멤버변수를 정의
 - ◆ 중복코드작성을 방지
 - ◆ 유지보수가 용이





추상화

- · 여러 클래스들의 공통된 특징 등을 추출해 기본 클래스로 작성하는 것
- · 추상화의 결과물이 부모 클래스임

issubclass

상속관계에 있는 두 클래스의 관계를 알 수 있는 함수





```
class cellphone:
     def __init__(self, model, factory, color) :
            self.model = model
            self.factory = factory
            self.color = color
     def info(self) :
           print("호델은", self.model, "입니다")
print(self.factory, "에서 만들었습니다")
print("색깔은", self.color, "입니다")
class savecellphone :
     def __init__(self, model, factory, color, store) :
            self.model = model
            self.factory = factory
self.color = color
            self.store = store
     def info(self) :
           print("보델은", self.model, "입니다")
print(self.factory, "에서 만들었습니다")
print("색깔은", self.color, "입니다")
print("판매처는", self.store, "입니다")
s1 = cellphone("S1", "Sample", "pink")
s1.info()
s2 = savecellphone ("S2", "Apple", "black", "우체국")
s2.info()
print( issubclass(savecellphone, cellphone))
```

```
모델은 S1 입니다
Sample 에서 만들었습니다
색깔은 pink 입니다
모델은 S2 입니다
Apple 에서 만들었습니다
색깔은 black 입니다
판매처는 우체국 입니다
False
```



```
class cellphone :
    def __init__(self, model, factory, color) :
           self.model = model
           self.factory = factory
           self.color = color
    def info(self) :
           print("호델은", self.model, "입니다")
print(self.factory, "에서 만들었습니다")
print("색깔은", self.color, "입니다")
class savecellphone:
                                                                         부모클래스 상속
     def __init__(self, model, factory, color, store) :
           self.model = model
           self.factory = factory
           self.color = color
           self.store = store
    def info(self) :
           print("보델은", self.model, "입니다")
print(self.factory, "에서 만들었습니다")
print("색깔은", self.color, "입니다")
print("판매처는", self.store, "입니다")
s1 = cellphone("S1", "Sample", "pink")
s1.info()
s2 = savecellphone ("S2", "Apple", "black", "우체국")
s2.info()
print( issubclass(savecellphone, cellphone))
```





```
class savecellphone(cellphone) : 다중 상속은 콤마()로 구분

def __init__(self, model, factory, color, store) :
    cellphone.__init__(self, model, factory, color)
    self.store = store

def info(self):
    cellPhone.info(self)
    print("판매처는", self.store, "입니다.")
```





```
class savecellphone(cellphone) :
   def __init__(self, model, factory, color, store):
       cellphone.__init__(self, model, factory, color)
       self.store = store
   def info(self):
       cellphone.info(self)
       print("판매처는", self.store, "입니다.")
s1 = cellphone("S1", "Samsung", "Pink")
s1.info()
s2 = savecellphone("S2", "LG", "White", "우체국")
s2.info()
print(issubclass(savecellphone, cellphone))
```

```
모델은 S1입니다
Samsung에서 만들었습니다.
색깔은 Pink 입니다.
모델은 S2입니다
LG에서 만들었습니다.
색깔은 White 입니다.
판매처는 우체국입니다.
True
```





1 색체(object)

- 우리 주변의 모든 것들이 객체임
- 자신만의 고유한 특성(property)와 고유의 행동(behavior)를 가지고 있음

2 속성(property)

- 객체(object)가 가지는 자신만의 고유한 특성(property)





3 · 메서드(method)

- 객체(object)가 가지는 행동(behavior)

4 클래스(class)

- 객체를 만들어내기 위한 설계도 또는 틀





5 인스턴스(instance)

- 클래스를 통해서 만들어진 객체
- 보통 객체(Object)와 분리하기 위해서 인스턴스라는 용어를 사용

class 클래스명 : 속성(property)정의 행동(method)정의





6 클래스 정의

- 클래스 객체가 생성됨
- 독립적인 이름공간이 생성됨

7 인스턴스 객체

- 클래스와 동일하게 생성됨
- 독립적인 이름 공간이 생성됨





8 인스턴스 객체 변경

- 인스턴스 객체의 이름공간에 값이 변경되지 않으면 클래스 객체의 멤버변수와 메서드를 공유함
- 클래스 및 인스턴스 객체에 동적으로 멤버 변수를 추가 가능
- self()를 통해서 멤버변수에 접근





9 캡슐화(정보은닉)

- 객체의 내부 속성이나 메서드를 외부에서 접근하지 못하도록 함으로 객체를 보호

10 상속

- 객체의 공통된 정보를 추출(추상화)하여 코드의 재사용성을 높임
- 유지보수 용이





- ◆ 멤버변수
 - 책제목을 나타내는 title
 - 책의 저자를 나타내는 author
 - 책의 가격을 나타내는 price
- ◆ 메서드
 - 책의 정보를 출력 info()
 - 책의 가격을 인하 downPrice(price)





☆ 다음의 조건을 만족하는 책 클래스(class Book)를 작성하는 프로그램

*** 결과물 *** 책의 제목은 칼의 노래 입니다 책의 작가는 김훈 입니다 책의 가격은 12000 입니다 책의 가격이 10000 로 인하되었습니다





다음 시간에는

13주차. 모듈과 패키지

MEMO