



G-CAMP WORKSHOP

BUILD THE RIGHT THING
BUILD THING RIGHT
SHIP FAST

Lecturer Kim Myoung-Ho
Nickname 불스
blogstudy@naver.com

10강_객체지향 프로그래밍-I

- 객체(Object)란?
- 객체지향프로그래밍(OOP)
- 클래스(Class)란?
- 클래스 문법 구조
 - 객체 생성
 - 객체 복사
- this 키워드



10-1. 객체(Object)란?

ex) lec10/objectPjt

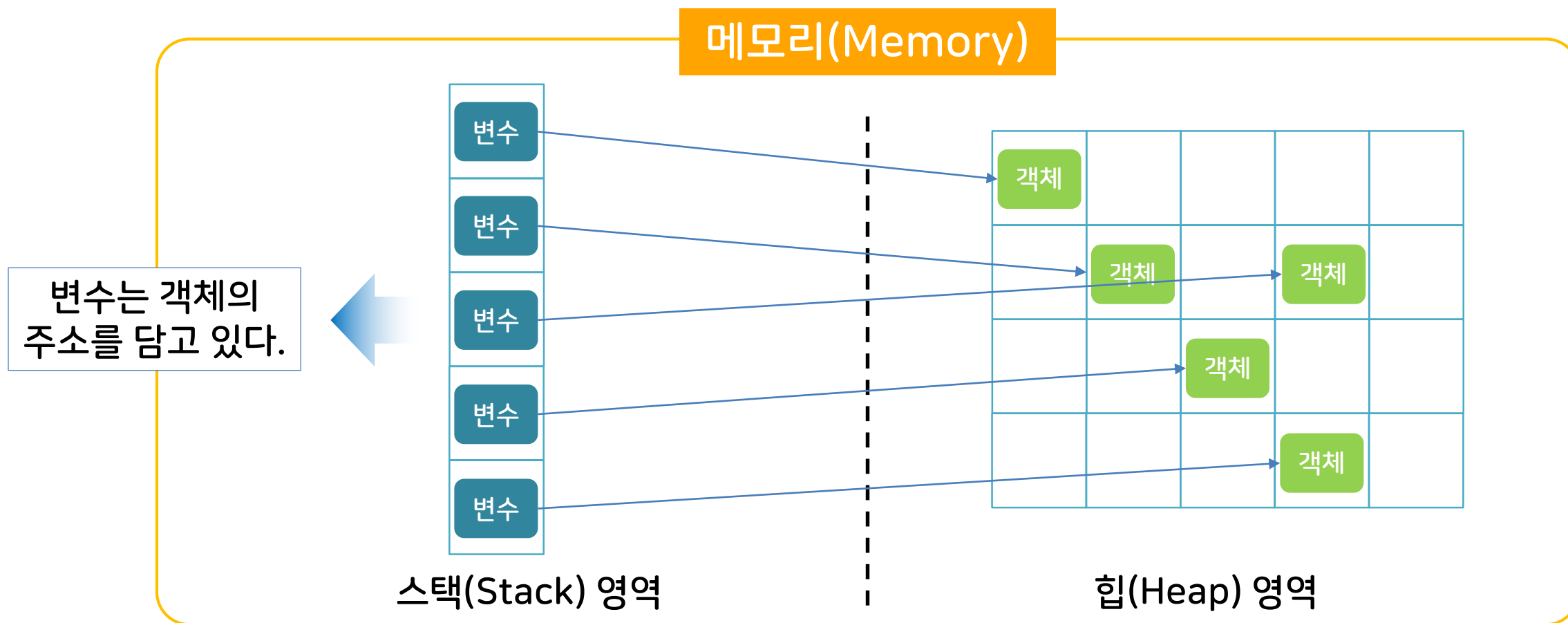
- 객체 : 속성(Property)과 기능(Function)으로 구성되어 있다.

객체 (Object)			
속성 (Property)	모양(Shape) 색상(Color) 두께(Thickness)	크기(Size) 색상(Color)	크기(Size) 색상(Color) 회전 속도(RPM)
기능 (Function)	필기(Writing) 드로잉(Drawing)	이륙(Takeoff) 비행(Flight) 착륙(Landing)	믹스(Mix)



10-2. 객체지향프로그래밍(OOP)

- 객체지향프로그래밍(OOP) : Object Oriented Programming





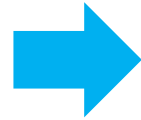
10-3. 클래스(Class)란?

ex) lec10/objectPjt

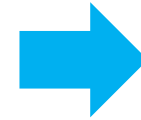
- 클래스 : 객체를 생성하기 위한 틀(mold)



재료



붕어빵 틀



붕어빵



객체 생성 지시



클래스(Class)

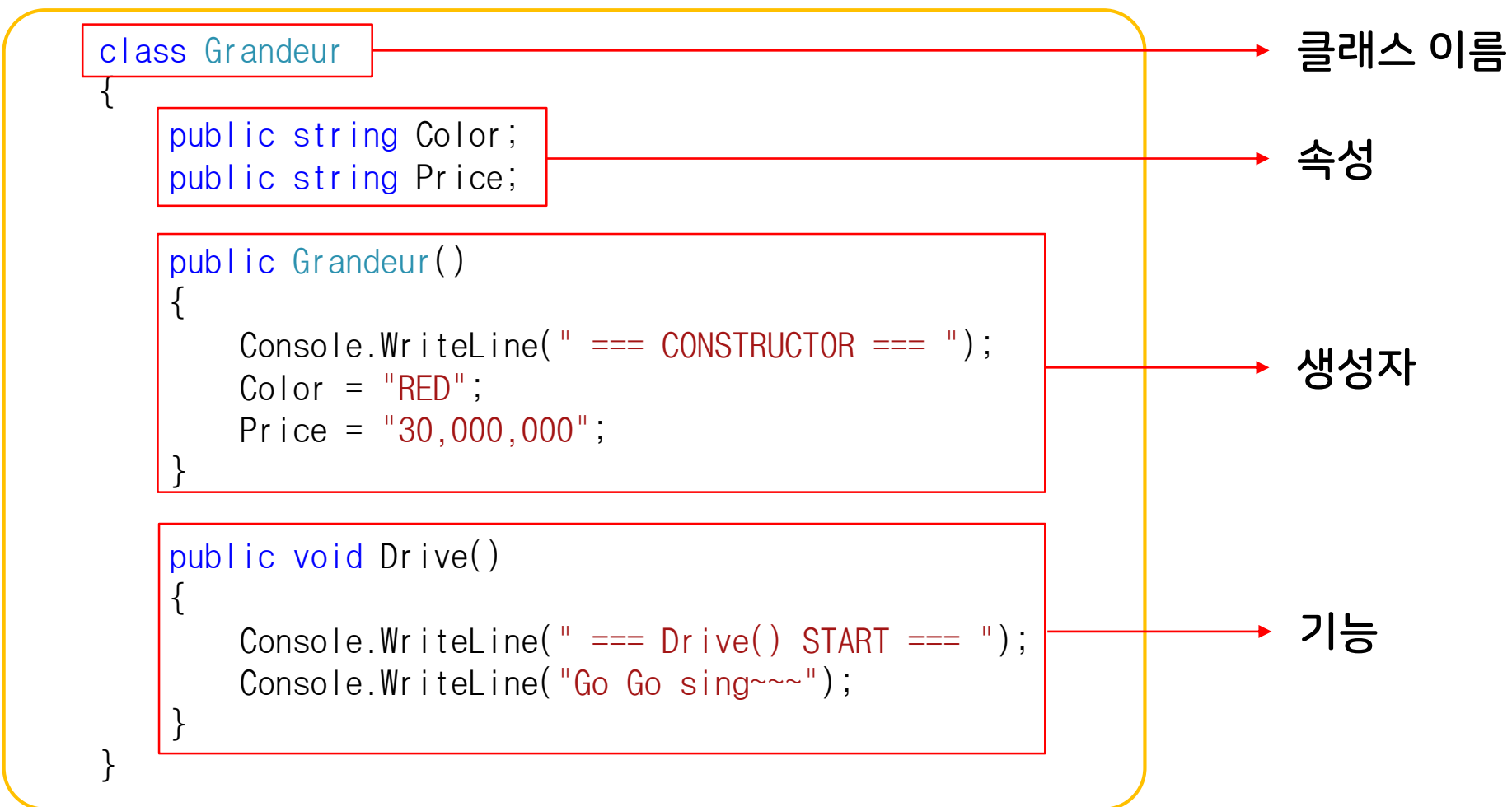


객체(Object) 생성



10-4. 클래스 문법 구조

- 클래스는 속성, 기능, 생성자 등으로 이루어진다.

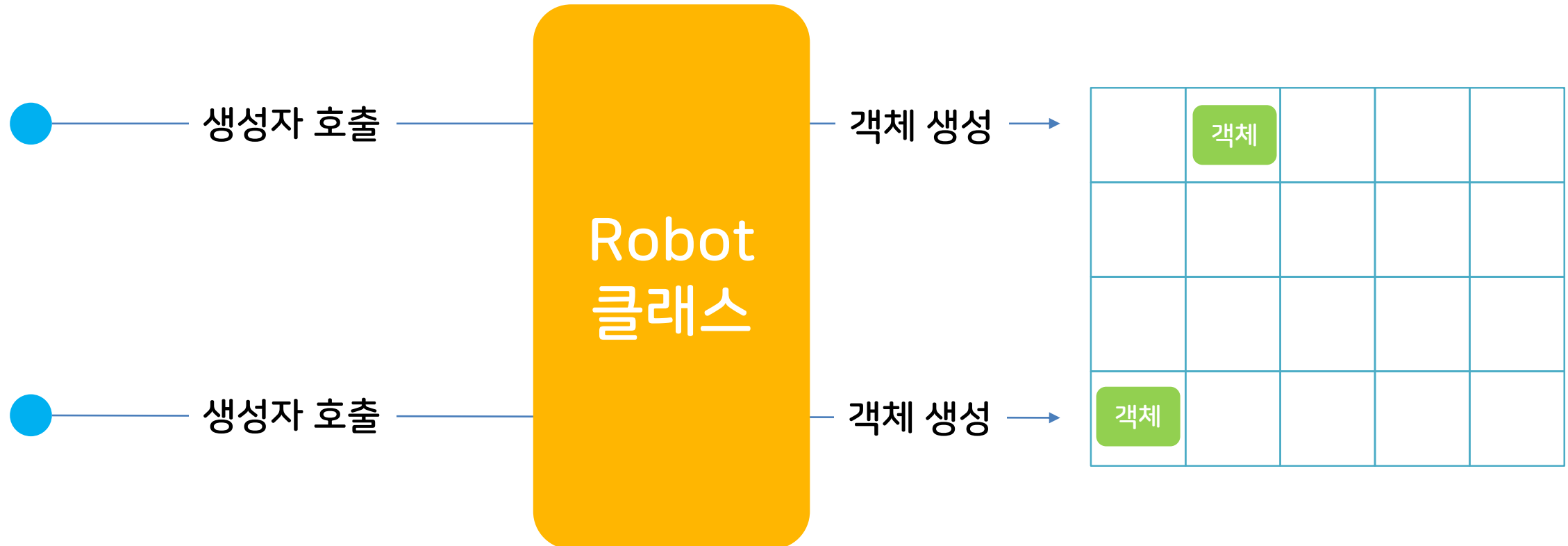




10-5. 객체 생성

ex) lec10/objectPjt

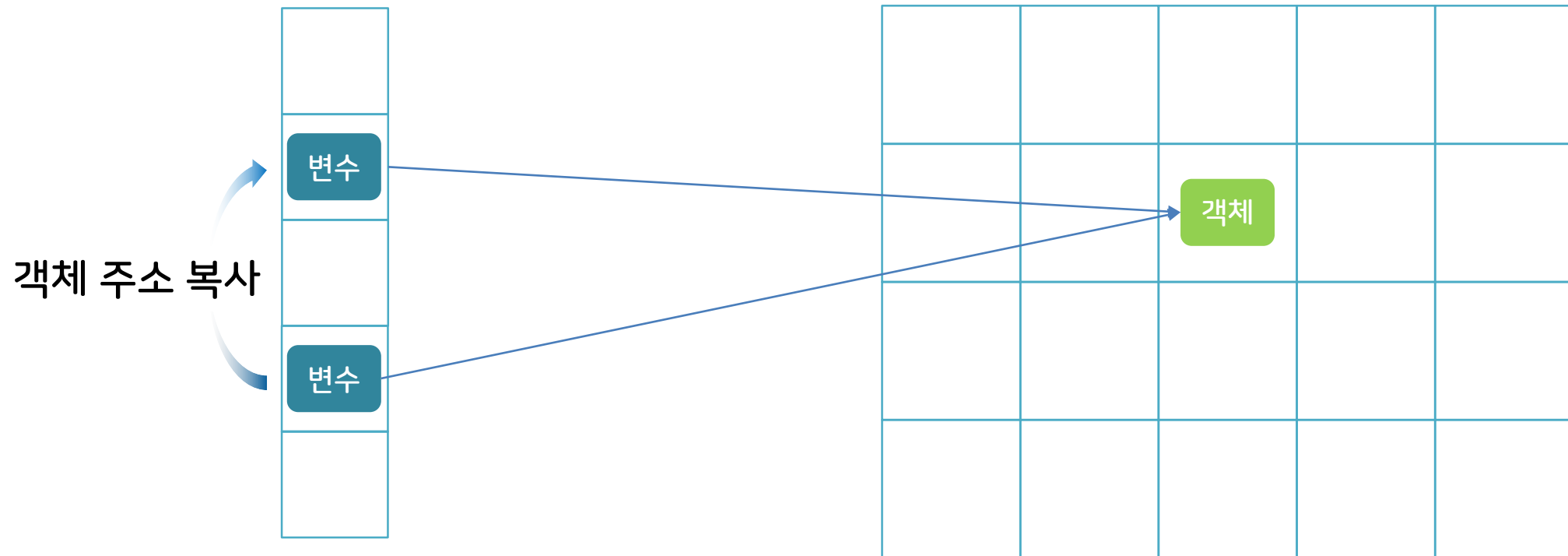
- 객체 생성 : 클래스의 생성자를 이용해서 객체를 생성한다.





10-6. 객체 복사

- 객체 복사 : 객체 메모리 주소를 복사한다.





10-7. this 키워드

- this: 나 자신을 가리킴

```
class CopyObject
{
    public string Name;
    public int Age;
    public string Gender;

    public void SetProperty(string Name, int Age, string Gender)
    {
        this.Name = Name;
        this.Age = Age;
        this.Gender = Gender;
    }
}
```