

---

# 객체지향프로그래밍

## 이해하기 1

13주차\_01

한 동 대 학 교  
김 경 미 교수

# 학습목표

---

- 객체지향 프로그래밍에서 사용하는 용어 이해하기
- Class 사용하여 object, method, instance 작성하기

# 강의 요약

---

- 객체지향 프로그래밍에서 사용하는 용어 이해하기
  - 프로그램에 사용되는 모든 것을 객체로 정의
- Class 사용하여 object, method, instance 작성하기
  - class: 변수, 속성, method를 포함한 데이터 형태 정의
  - instance: 실행 시 만들어진 class의 한 객체
  - method: class 내에서 정의되고 동작하는 기능 수행