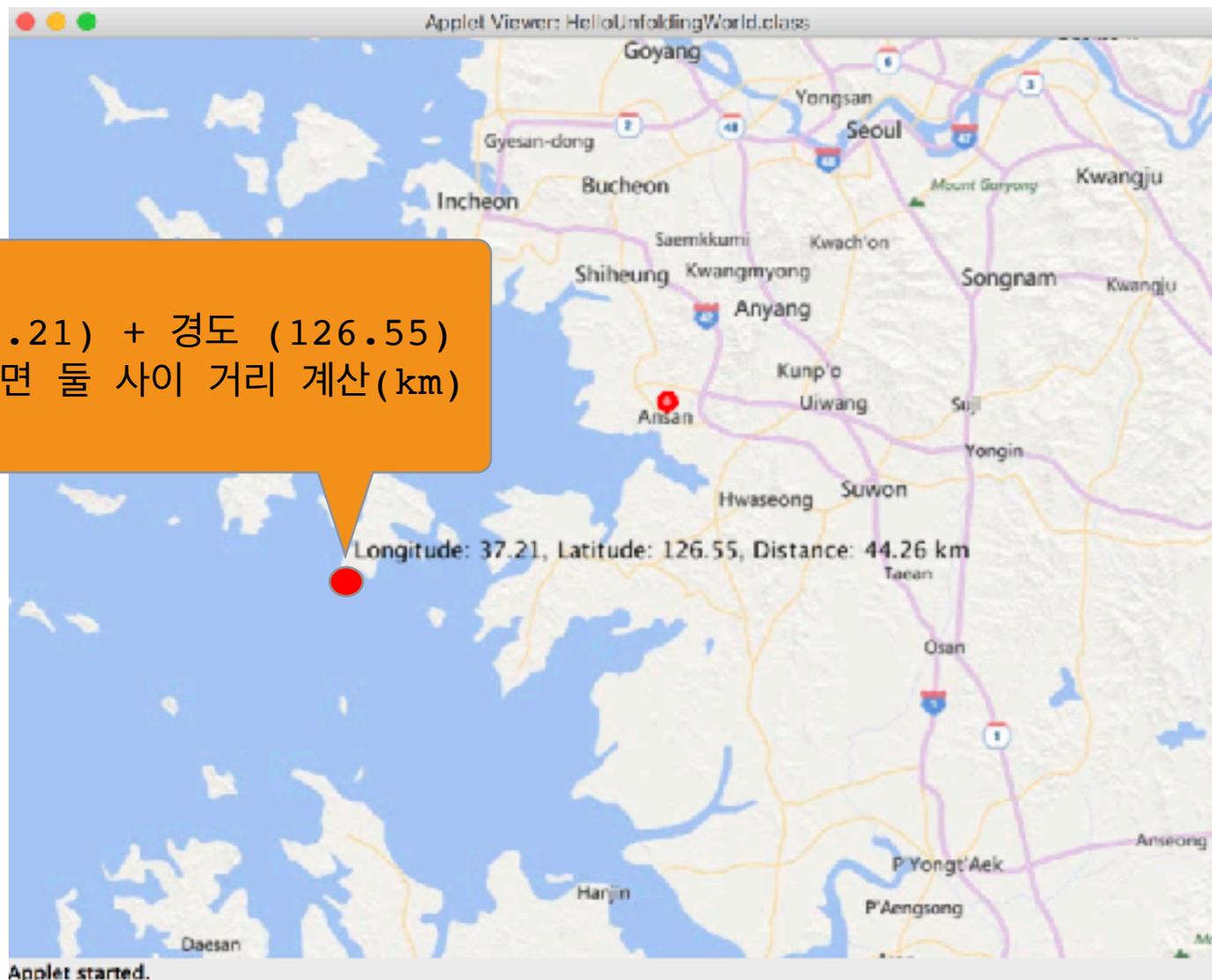


3

부품구조:

클래스와 메소드

간단한 지도 프로그램



<http://unfoldingmaps.org>

관찰

- 수 많은 위치가 존재 가능
 - 한양대 에리카의 위치, 여의도의 위치, ...
- 모든 위치들은 위도와 경도로 표현됨
- 두 위치가 정해지면 항상 동일한 방법으로 거리를 계산할 수 있음

관찰

개개의 위치는 하나의 물건 (object)

- 수 많은 위치가 존재 가능
 - 한양대 에리카의 위치, 여의도의 위치, ...

- 모든 위치들은 위도와 경도로 표현됨

각 위치는 위도와 경도
라는 각기 고유한 속성
값을 가짐 (필드)

- 두 위치가 정해지면 항상 동일한 방법으로 거리를 계산할 수 있음

두 위치의 위도, 경도를 변수로 표현하고, 변수들간의 연산으로 위치 값을 계산하는 방법 표현 가능 (메소드)

클래스의 필요

- 위치들의 공통점
 - 위도와 경도로 표현
 - 다른 위치가 주어졌을 때 거리를 계산할 수 있어야.
- 임의의 위치가 여러개 생성 될 수 있어야 함
- 위치들의 “틀”을 정의하고 그 틀로부터 무수히 많은 위치 뽑아내기.

클래스의 정의

- 접근자 `class` 클래스 이름 { ... }
 - 접근지정자 : 외부에서 이 클래스에 접근할 수 있는지 여부
(`public`: 다른 클래스에서 이 클래스를 이용할 수 있음)
 - 중괄호 안에 클래스의 필드와 메소드를 모두 작성
- 멤버 (필드)
 - 객체의 상태 값을 저장할 멤버변수.
 - “접근지정자 타입 이름;”
- 메소드
 - 실행가능한 객체의 행위를 구현 (함수)
 - “접근지정자 반환타입 함수이름(매개변수) { ... return 값; }”

경우에 따라 생략가능!

클래스 정의

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */  
public class Location  
{  
    public double latitude;  
    public double longitude;  
    public Location(double lat, double lon) // 생성 메소드  
    {  
        this.latitude = lat;  
        this.longitude = lon;  
    }  
    public double distance(Location other) {  
        ...  
    }  
}
```

클래스 정의

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
```

```
public class Location
```

```
{
```

```
    public double latitude;
```

```
    public double longitude;
```

```
    public Location(double lat, double lon) // 생성 메소드
```

```
{
```

```
    this.latitude = lat;
```

```
    this.longitude = lon;
```

```
}
```

```
    public double distance(Location other) {
```

```
        ...
```

속성값들 (Fields):
객체들이 저장해야 하는 정보들
(위도, 경도)

클래스 정의

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
```

```
public class Location
```

```
{
```

```
    public double latitude;
```

```
    public double longitude;
```

```
    public Location(double lat, double lon) // 생성 메소드
```

```
{
```

```
    this.latitude = lat;
```

```
    this.longitude = lon;
```

```
}
```

```
    public double distance(Location other) {
```

```
        ..
```

메소드 (Methods):

이 클래스가 할 수 있는 일들

클래스 정의

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
```

```
public class Location
{
    public double latitude;
    public double longitude;
```

생성자 (Constructors) :
새로운 객체를 만들기 위한 메소드
(타 메소드들과 달리 반환타입 없음)

```
public Location(double lat, double lon) // 생성 메소드
{
    this.latitude = lat;
    this.longitude = lon;
}
```

```
public double distance(Location other) {
```

```
..
```

this: 현재 만들어지고 있는 객체
.(점): 소속을 의미 (예: a.b - a가 소유한 b)

객체 생성과 사용

```
public class Location { ...
    public double distance(Location other) {
        // 현재 위치와 다른 위치 other 사이의 거리 계산 후 반환
        // this.long(latitude) 와 other.long(latitude) 를 가지고 계산
        return 계산된 거리값;
    }
}

public class LocationTester {
    public static void main(String[] args) {
        Location erica = new Location(37.32, 126.83);
        Location seoul = new Location(37.55, 127.04);
        System.out.println (erica.distance(seoul));
    }
}
```

객체 생성과 사용

```

public class Location { ...
    public double distance(Location other) {
        // 현재 위치와 다른 위치 other 사이의 거리 계산 후 반환
        // this.long(latitude) 와 other.long(latitude) 를 가지고 계산
        return 계산된 거리값;
    }
}

public class LocationTester {
    public static void main(String[] args) {
        Location erica = new Location(37.32, 126.83);
        Location seoul = new Location(37.55, 127.04);
        System.out.println (erica.distance(seoul));
    }
}

```

this: 현재 메소드를 수행하고 있는 객체

객체의 생성과 사용 내부과정

- 함수의 인자 전달 (parameter passing)
- 메모리 모델 (memory model)
- 변수의 유효 범위 (variable scope)

메모리 모델

```
int var1 = 52; ←  
Location erica = new Location(37.32, 126.83);  
Location seoul = new Location(37.55, 127.04);  
seoul.longitude = 127.05;
```

var1

52

메모리 모델

```
int var1 = 52;
Location erica = new Location(37.32, 126.83);
Location seoul = new Location(37.55, 127.04);
seoul.longitude = 127.05;
```



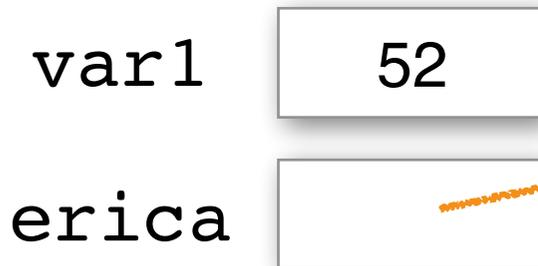
힙 메모리 영역 (Heap)

var1	52
erica	@34

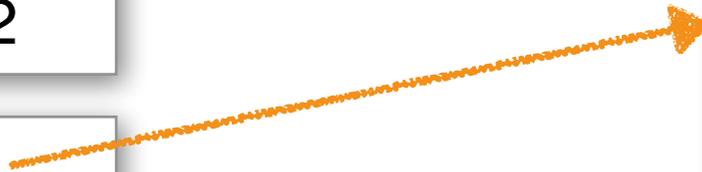
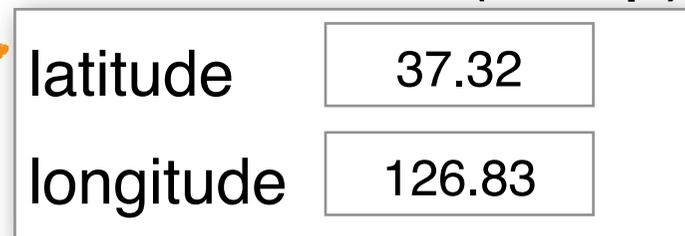
latitude	37.32	@34
longitude	126.83	

메모리 모델

```
int var1 = 52;  
Location erica = new Location(37.32, 126.83);  
Location seoul = new Location(37.55, 127.04);  
seoul.longitude = 127.05;
```



힙 메모리 영역 (Heap)

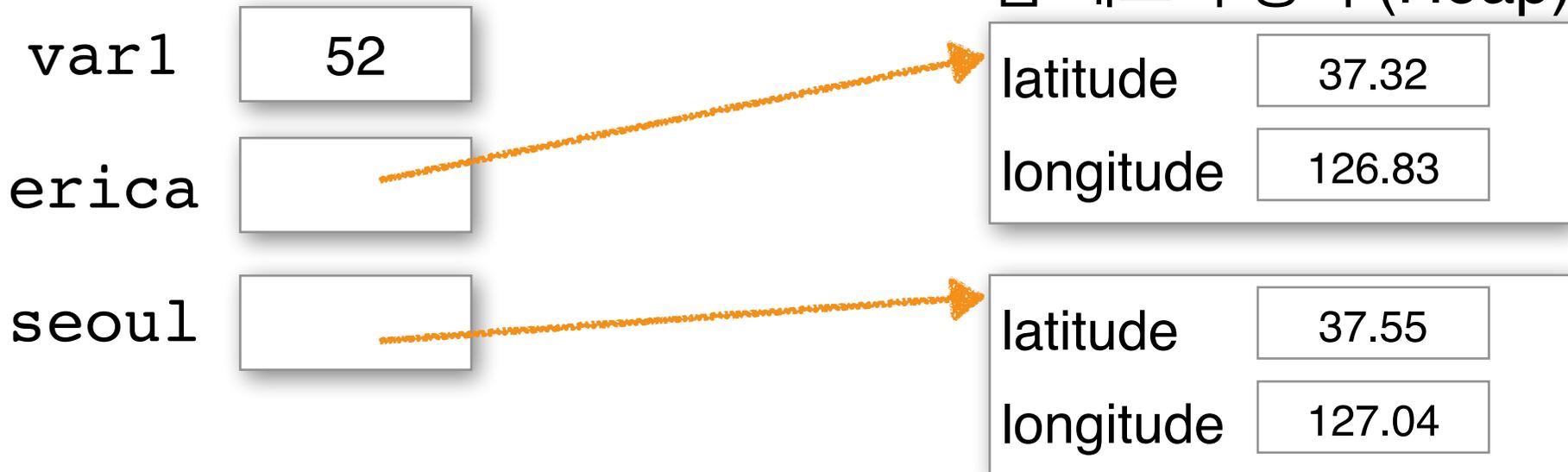


메모리 모델

```
int var1 = 52;
Location erica = new Location(37.32, 126.83);
Location seoul = new Location(37.55, 127.04);
seoul.longitude = 127.05;
```

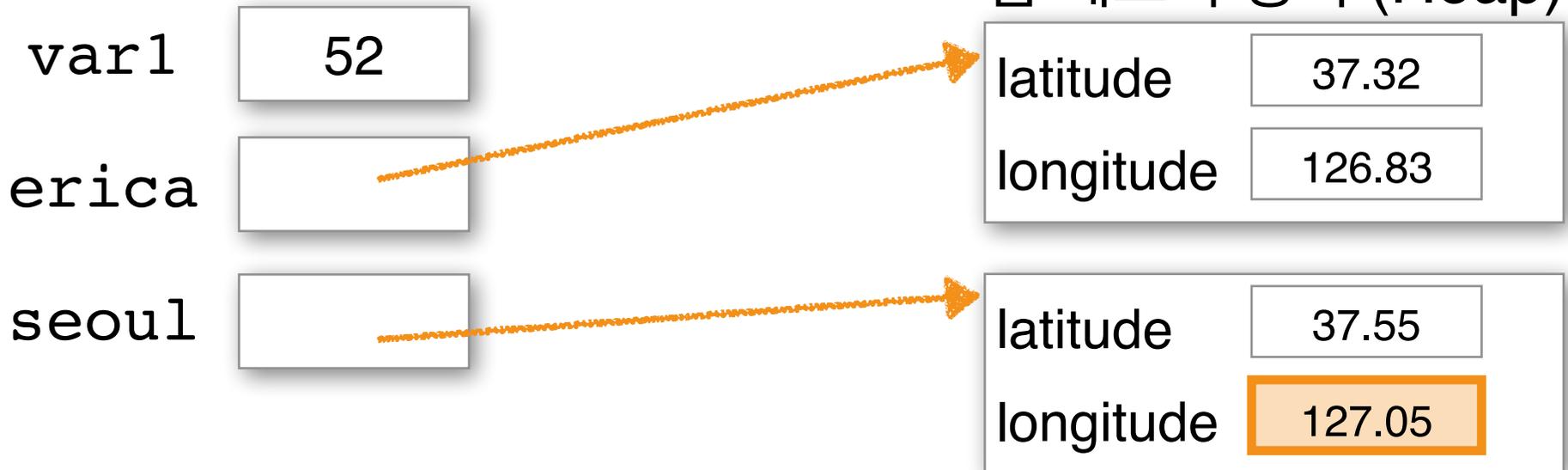


힙 메모리 영역 (Heap)



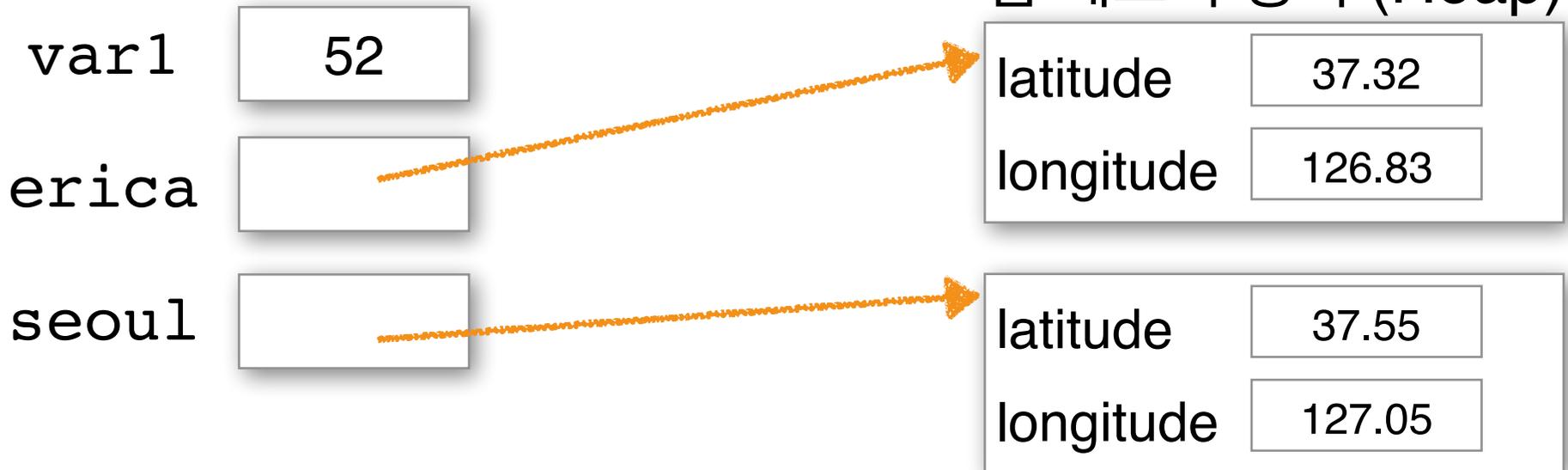
메모리 모델

```
int var1 = 52;
Location erica = new Location(37.32, 126.83);
Location seoul = new Location(37.55, 127.04);
seoul.longitude = 127.05; ←
```



메모리 모델

```
int var1 = 52;  
Location erica = new Location(37.32, 126.83);  
Location seoul = new Location(37.55, 127.04);  
seoul.longitude = 127.05;
```



변수의 유효범위 (Variable Scope)

- 총 사용된 변수의 갯수는?

```
public class Location {  
    public double lat;  
    public double lon;  
    public Location(double latIn,  
                    double lonIn){  
        this.lat = latIn;  
        this.lon = lonIn;  
    }  
    ...  
}
```

```
public class LocationTester {  
    public static void main(String[] args) {  
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);  
    }  
}
```

변수의 유효범위 (Variable Scope)

- 총 사용된 변수의 갯수는?

```
public class Location {  
    public double lat;  
    public double lon;  
    public Location(double latIn,  
                    double lonIn) {  
        this.lat = latIn;  
        this.lon = lonIn;  
    }  
    ...  
}
```

```
public class LocationTester {  
    public static void main(String[] args) {  
        Loc loc1 = new Loc(39.9, 116.4);  
    }  
}
```

변수의 유효범위 (Variable Scope)

```
public class LocationTester {  
    public static void main(String[] args) {  
        Loc loc1 = new Loc(39.9, 116.4);  
        latitude = 12.04;  
    }  
}
```

ERROR. 변수 latitude 가 정의되지 않았음.

변수의 유효범위는 변수의 값을 할당하고 사용할 수 있는 범위

변수의 유효범위 (Variable Scope)

```
public class LocationTester {  
    public static void main(String[] args) {  
        Loc loc1 = new Loc(39.9, 116.4);  
        latitude = 12.04;  
    }  
}
```

지역 변수 (Local variables)는 메소드 안에서만 값이 정의되고 사용될 수 있음.

변수의 유효범위 (Variable Scope)

```
public class Location {  
    public double lat;  
    public double lon;  
    public Location(double latIn,  
                    double lonIn){  
        this.lat = latIn;  
        this.lon = lonIn;  
    }  
    ..  
}
```

매개변수
(Parameters)는 지역 변수

변수의 유효범위 (Variable Scope)

```
public class Location {  
    public double lat;  
    public double lon;  
    public Location(double latIn,  
                    double lonIn) {  
        this.lat = latIn;  
        this.lon = lonIn;  
    }  
    ..  
}
```

멤버 변수들은 이 클래스의 어떠한 메소드에서도 값이 정의되고 사용될 수 있음.

변수의 유효범위 (Variable Scope)

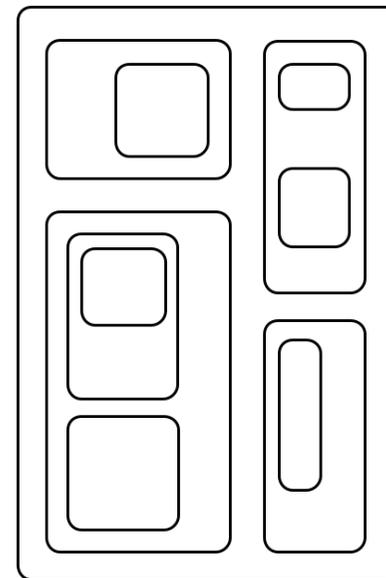
- 이런 간단한 유효범위는 수리논술의 2000년 전통

Theorem The intersection of all addition-closed sets is addition-closed.

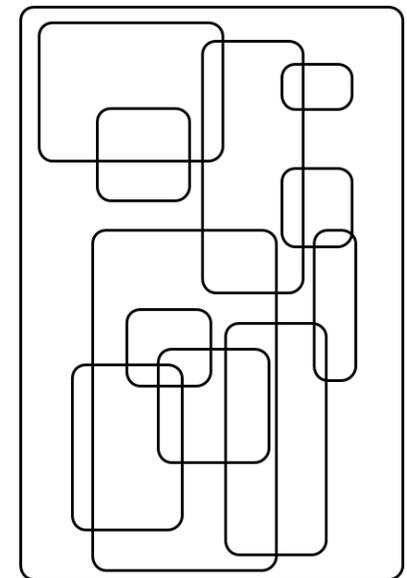
Proof. Let S be the intersection set. Let x and y be elements of S . Because x and y are elements of ... hence in S .

변수의 유효범위 (Variable Scope)

- 이름의 유효범위가 한정됨에 따라
 - 이름 재사용 가능
 - 전체 프로그램의 모든 이름을 외울 필요 없음
 - 이름이 필요한 곳에만 알려짐
- 이름의 유효범위는 쉽게 결정됨
(프로그램 텍스트에서 결정:
lexical scoping)



YES



No

```
public class LocationTester {  
    public static void main(String[] args) {  
        double lat = 37.55;   
        Location seoul = new Location(37.55, 127.04);  
    }  
}
```

lat	37.55
-----	-------

main의 환경

```

public class LocationTester {
    public static void main(String[] args) {
        double lat = 37.55;
        Location seoul = new Location(37.55, 127.04);
    }
}

```



lat	37.55
-----	-------

main의 환경

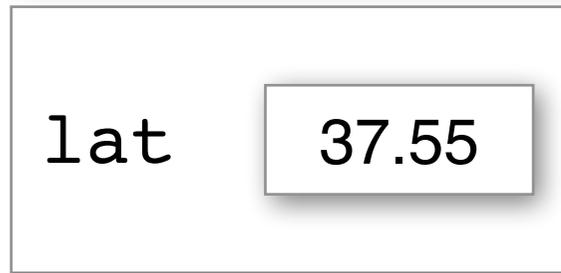
힙 메모리 영역 (Heap)

lat	
lon	

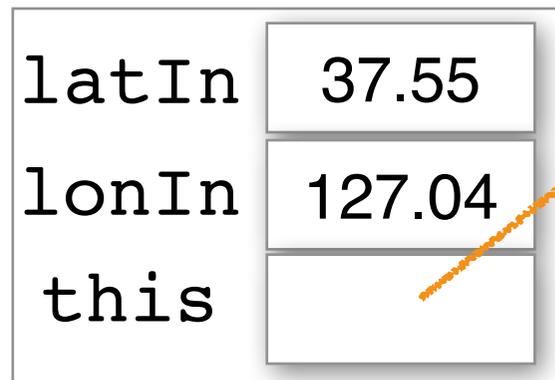
```

public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) { ←
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
}

```

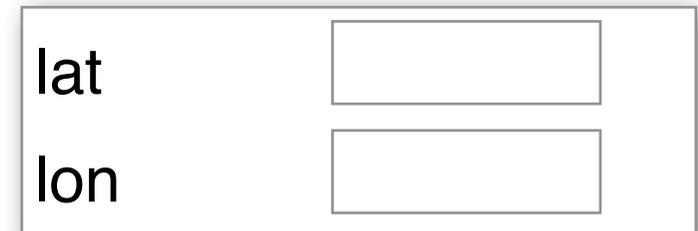


main의 환경



Location 생성자 함수의 환경

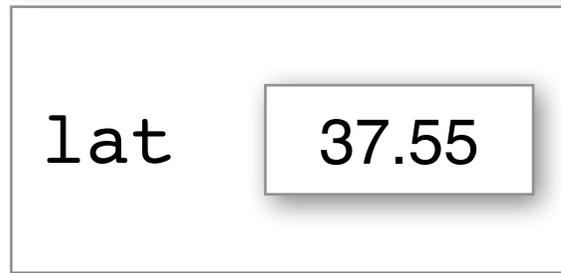
힙 메모리 영역 (Heap)



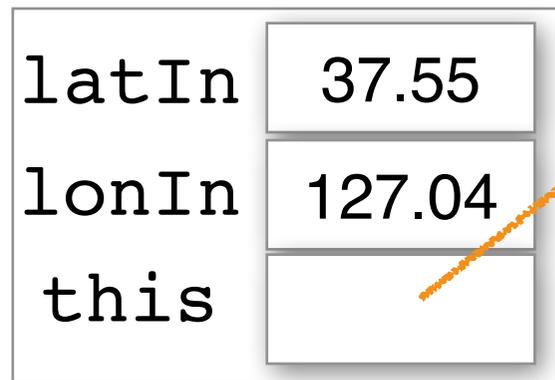
```

public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) {
        this.lat = latIn; ←
        this.lon = lonIn;
    }
}

```

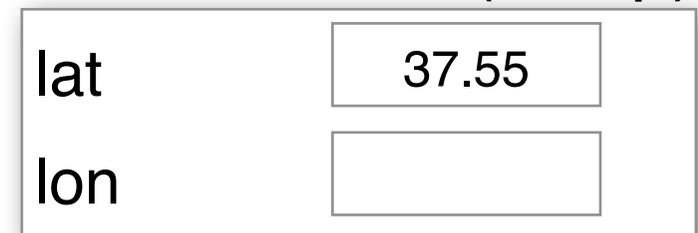


main의 환경



생성자의 환경

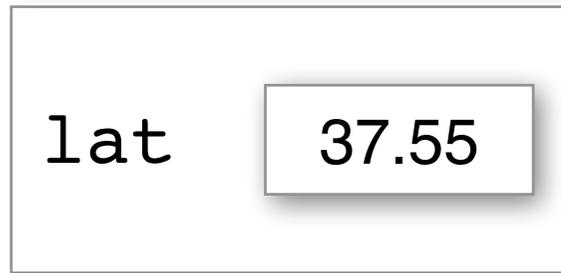
힙 메모리 영역 (Heap)



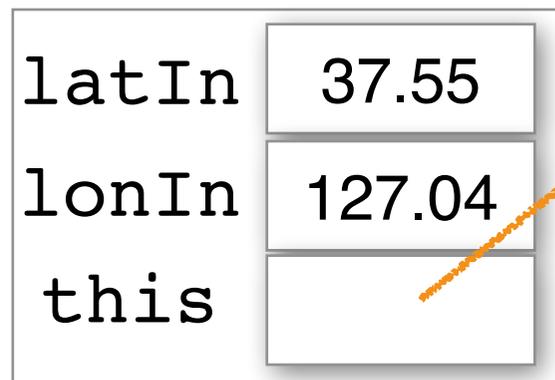
```

public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) {
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
}

```

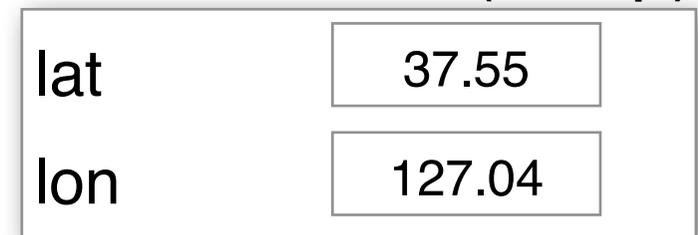


main의 환경



생성자의 환경

힙 메모리 영역 (Heap)



```
public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) {
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
        return this;
    }
}
```

생성자 메소드는 항상
this 를 반환

lat	37.55
-----	-------

main의 환경

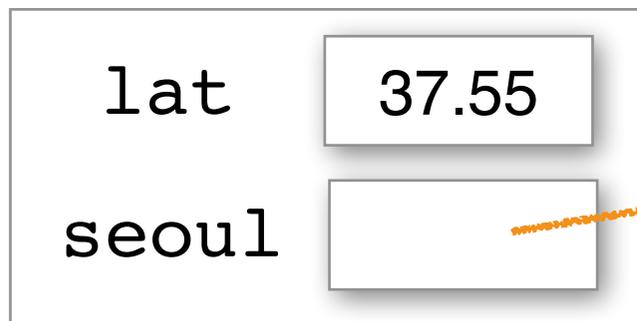
latIn	37.55
lonIn	127.04
this	

생성자의 환경

힙 메모리 영역 (Heap)

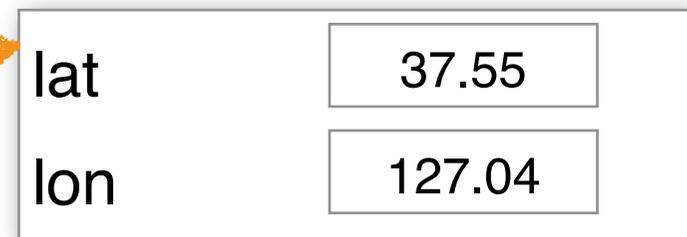
lat	37.55
lon	127.04

```
public class LocationTester {  
    public static void main(String[] args) {  
        double lat = 37.55;  
        Location seoul = new Location(37.55, 127.04);  
    }  
}
```



main의 환경

힙 메모리 영역 (Heap)



```

public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) {
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
}

```

this 생략 가능

lat 37.55

main의 환경

latIn 37.55
lonIn 127.04
this

생성자의 환경

힙 메모리 영역 (Heap)

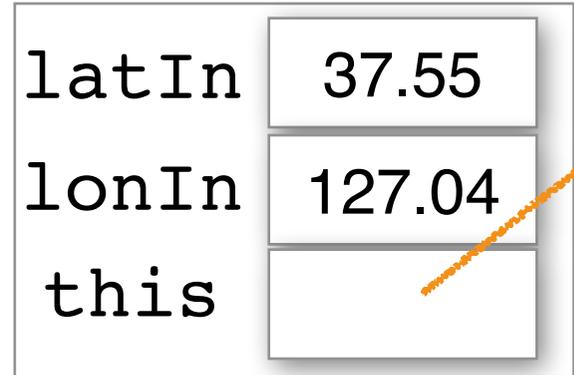
lat
lon

```
public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) {
        lat = latIn;
        lon = lonIn;
    }
}
```

생성자 환경에서 변수 lat 찾음 → 없음!

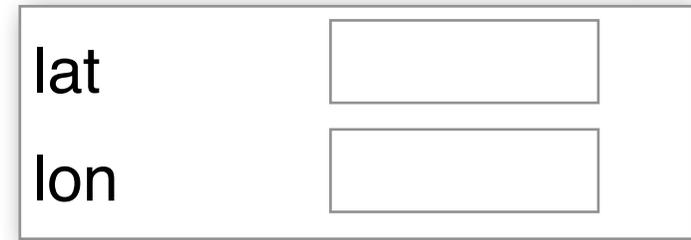


main의 환경



생성자의 환경

힙 메모리 영역 (Heap)

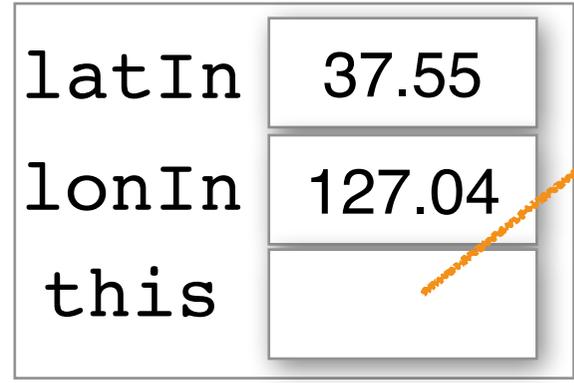


```
public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) {
        lat = latIn;
        lon = lonIn;
    }
}
```

객체의 환경
(this가 가리키는)
에서 lat 찾음

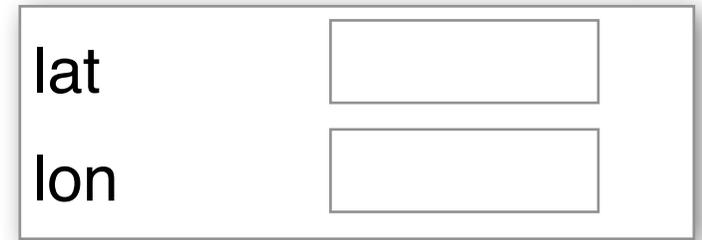


main의 환경



생성자의 환경

힙 메모리 영역 (Heap)



```

public class Location {
    public double lat;
    public double lon;
    public Location(double latIn, double lonIn) {
        lat = latIn;
        lon = lonIn;
    }
}

```

객체의 환경
(**this**가 가리키는)
에서 **lat** 찾기

lat	37.55
-----	-------

main의 환경

latIn	37.55
lonIn	127.04
this	

생성자의 환경

힙 메모리 영역 (Heap)

lat	37.55
lon	

메모리 모델 심화

```
public class Loc {  
    public double lat;  
    public double lon;  
    public Loc(double latIn,  
                double lonIn)  
        this.lat = latIn;  
        this.lon = lonIn;  
}  
...  
}
```

```
public class LocationTester {  
    public static String foo () {  
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);  
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);  
        loc1 = loc2;  
        loc1.lat = -8.3;  
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);  
    }  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(foo());  
    }  
}
```

LocationTester 클래스의 메인 함수 실행 후 결과는?

```

public class Loc {
    public double lat;
    public double lon;
    public Loc(double latIn,
                double lonIn)
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
    ...
}

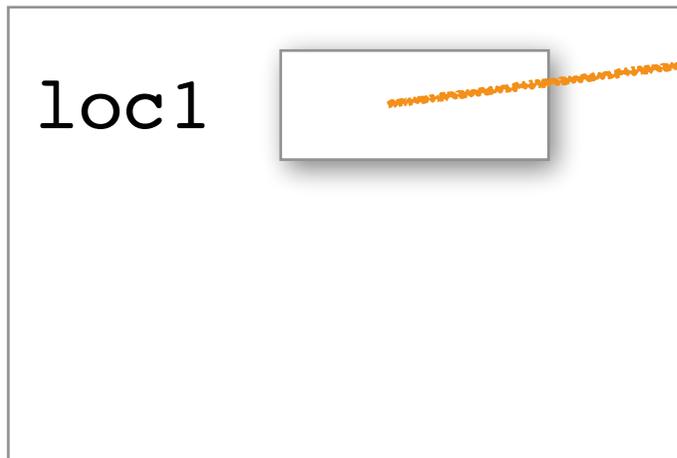
```

```

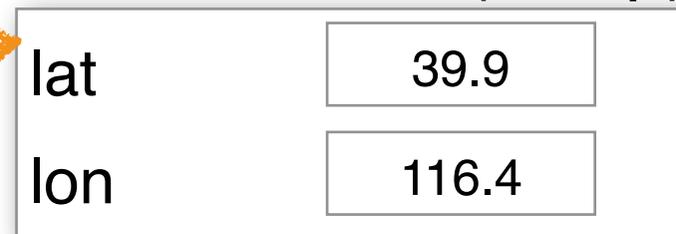
public class LocationTester {
    public static String foo () {
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);
        loc1 = loc2;
        loc1.lat = -8.3;
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(foo());
    }
}

```

foo의 환경



힙 메모리 영역 (Heap)



```

public class Loc {
    public double lat;
    public double lon;
    public Loc(double latIn,
                double lonIn)
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
    ...
}

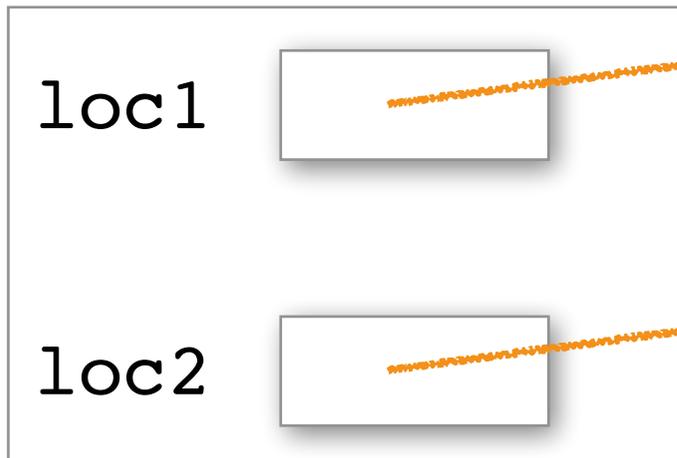
```

```

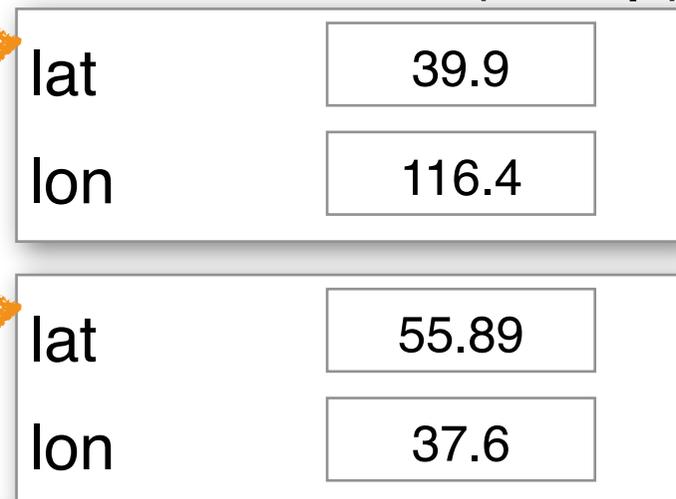
public class LocationTester {
    public static String foo () {
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);
        loc1 = loc2;
        loc1.lat = -8.3;
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(foo());
    }
}

```

foo의 환경



힙 메모리 영역 (Heap)



```

public class Loc {
    public double lat;
    public double lon;
    public Loc(double latIn,
                double lonIn)
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
    ...
}

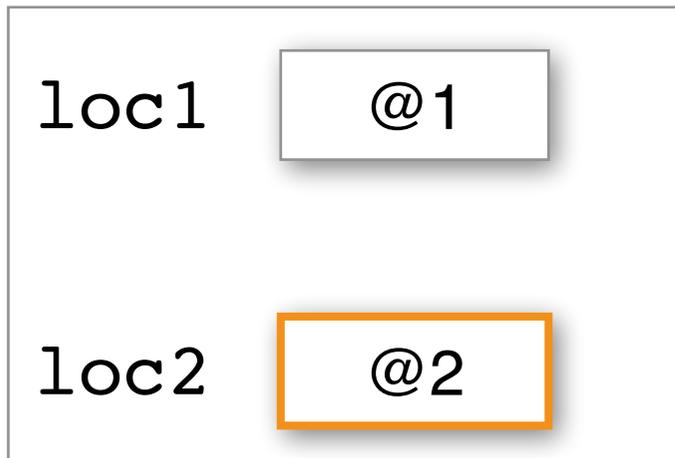
```

```

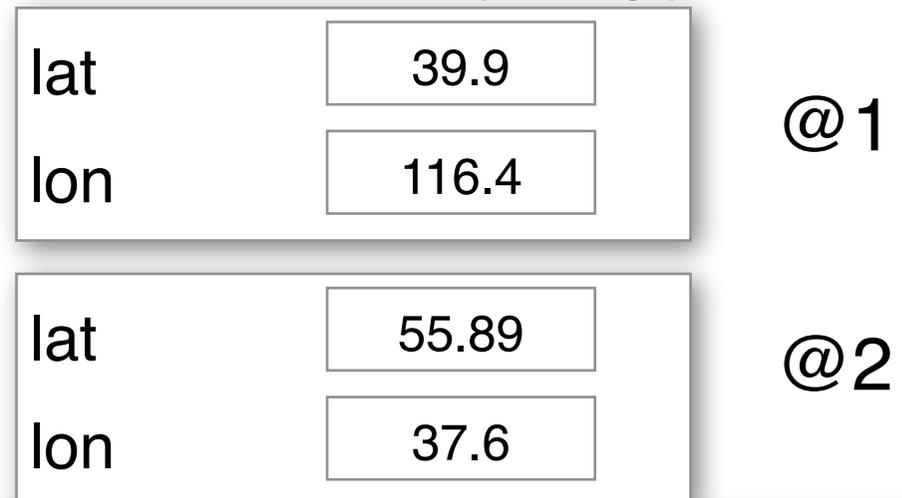
public class LocationTester {
    public static String foo () {
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);
        loc1 = loc2;
        loc1.lat = -8.3;
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(foo());
    }
}

```

foo의 환경



힙 메모리 영역 (Heap)



```

public class Loc {
    public double lat;
    public double lon;
    public Loc(double latIn,
                double lonIn)
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
    ...
}

```

```

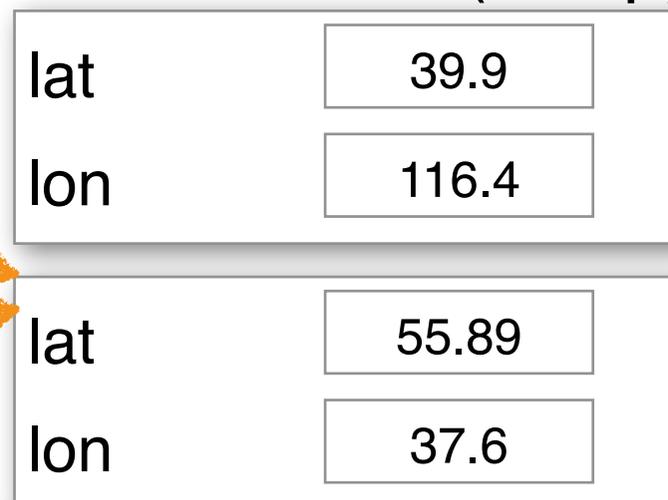
public class LocationTester {
    public static String foo () {
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);
        loc1 = loc2;
        loc1.lat = -8.3;
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(foo());
    }
}

```

foo의 환경



힙 메모리 영역 (Heap)



```

public class Loc {
    public double lat;
    public double lon;
    public Loc(double latIn,
               double lonIn)
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
    ...
}

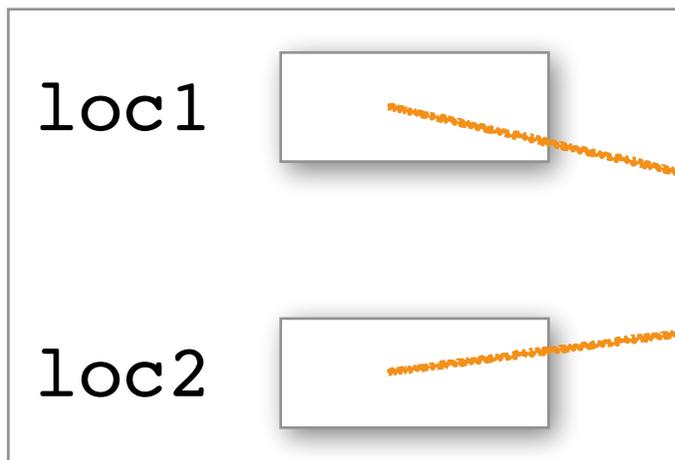
```

```

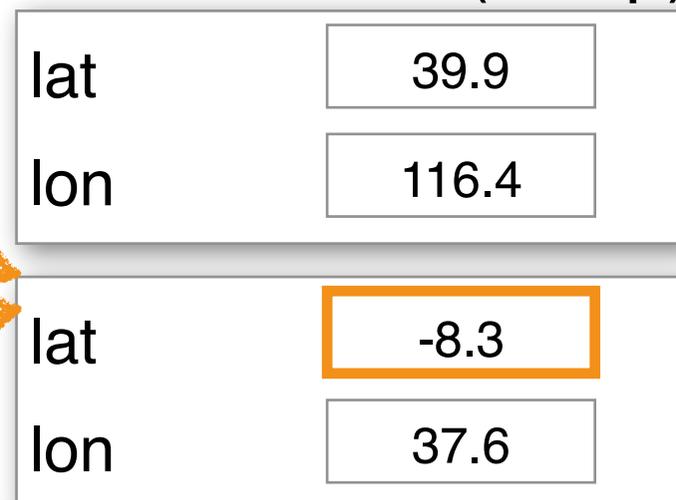
public class LocationTester {
    public static String foo () {
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);
        loc1 = loc2;
        loc1.lat = -8.3;
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(foo());
    }
}

```

foo의 환경



힙 메모리 영역 (Heap)



```

public class Loc {
    public double lat;
    public double lon;
    public Loc(double latIn,
                double lonIn)
        this.lat = latIn;
        this.lon = lonIn;
    }
    ...
}

```

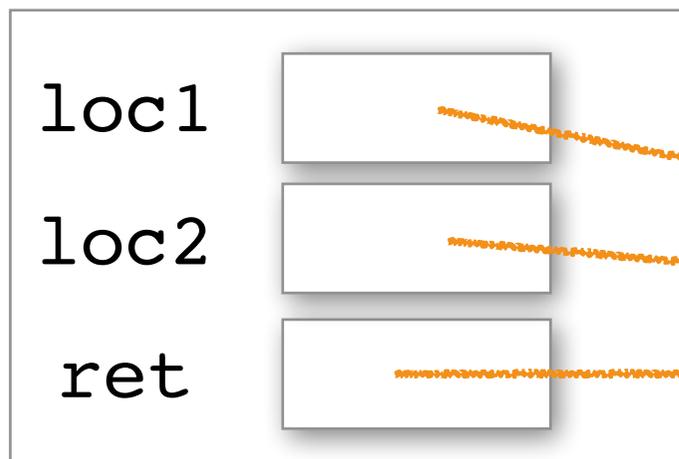
```

public class LocationTester {
    public static String foo () {
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);
        loc1 = loc2;
        loc1.lat = -8.3;
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(foo());
    }
}

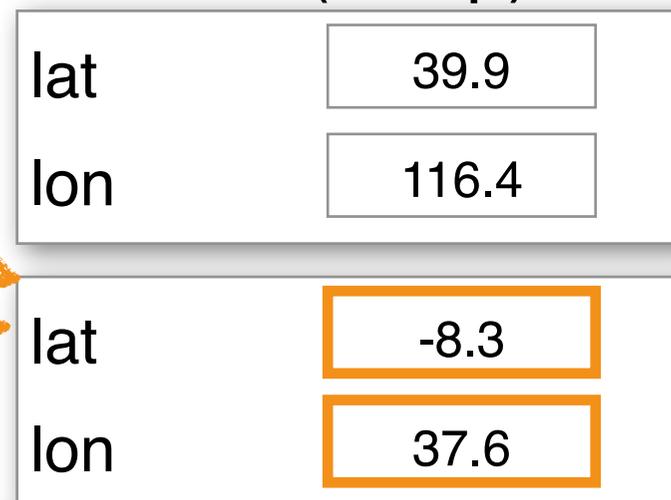
```



foo의 환경



힙 메모리 영역 (Heap)



"-8.3, 37.6"

```
System.out
println(String x) {
...
}
```

```
public class LocationTester {
    public static String foo () {
        Loc loc1 = new Loc(39.9,116.4);
        Loc loc2 = new Loc(55.8,37.6);
        loc1 = loc2;
        loc1.lat = -8.3;
        return (loc2.lat + ", " + loc2.lon);
    }
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(foo()); ←
    }
}
```

힙 메모리 영역 (Heap)

println의 환경



lat	39.9
lon	116.4

lat	-8.3
lon	37.6

반환값에 대한 소소한 주의

- `return` 이후의 코드는 실행되지 않는다.
 - `return` 문은 메소드 수행 종료를 의미
 - 반환값을 받지 않아도 무방하다.
 - 값을 받지 않아도 메소드는 수행됨
 - 받지 않은 값은 무시
- ```
foo();
```

# 질문

- 앞으로 만들 지도에서 에리카 캠퍼스의 위치 자주 사용
- 하지만 간간히 그와 다른 위치도 생성
- 어떻게 하면 효율적으로 프로그램을 짤 수 있을까?

# 같은 이름의 메소드 여러개 정의 가능

```
public class Location {
 public double latitude;
 public double longitude;
```

```
 public Location() // 기본 생성 메소드
 {
 this.latitude = 37.32;
 this.longitude = 126.83;
 }
```

디폴트 생성자  
(에리카 캠퍼스 위치)

```
 public Location(double lat, double lon) // 생성 메소드
 {
 this.latitude = lat;
 this.longitude = lon;
 }
```

```
 public double distance(Location other) {
 ...
 }
```

# 같은 이름의 메소드 여러개 정의 가능

```
public class Location {
 ...
 public double distance(Location other) {
 ...
 }
 public double distance(double lat, double lon) {
 ...
 }
}
```



```
public class Location {
 ...
 public double distance(Location other) {
 ...
 }
 public int distance(Location other) {
 ...
 }
}
```



# 같은 이름의 메소드 여러개 정의 가능

- **메소드 오버로딩 (overloading):** 같은 이름의 메소드 여러개 정의
- (문제) 리턴 타입이 다르고 이름이 동일한 두 함수를 언제 정의할 수 있을까?
  1. 항상 불가능
  2. 항상 가능
  3. 두 함수의 매개변수가 다를 경우

# Public vs. Private

- 현재 문제점: 지도 프로그램에서 에리카 캠퍼스의 위도를 100.0 으로 설정가능 → 가능하지 않아야!  
(왜냐하면 |유효한 위도|  $\leq 90$ )

```
Location erica = new Location();
erica.latitude = 100.0;
```

# Public

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
```

```
public class Location
```

```
{ /** 생성자: 초기화한다 */
```

```
public double latitude;
```

```
public double longitude;
```

```
public Location(double lat, double lon) // 생성 메소드
```

```
{
```

```
 this.latitude = lat;
```

```
 this.longitude = lon;
```

```
}
```

```
public double distance(Location other) {
```

```
 ..
```

**public** 은 어디에서나 접근(읽기/쓰기)이 가능하다는 의미

# 객체 생성과 사용

```
public class Location {
 public double latitude;
 public double longitude;
 public double distance(Location other) {
 return ...
 }
}
```

모두 허용됨 (public이므로)

```
public class LocationTester {
 public static void main(String[] args) {
 Location erica = new Location(37.32, 126, 83);
 erica.latitude = 100.0;
 System.out.println (erica.distance(erica));
 }
}
```

# Private

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
public class Location
{ /** 생성자: 초기화한다 */
 private double latitude;
 private double longitude;

 public Location(double lat, double lon) // 생성 메소드
 {
 this.latitude = lat;
 this.longitude = lon;
 }
 public double distance(Location other) {
 ..
 }
}
```



허용!

# Private

```
public class Location {
 private double latitude;
 private double longitude;
 public double distance(Location other) {
 return ...
 }
}

public class LocationTester {
 public static void main(String[] args) {
 Location erica = new Location(37.32, 126.83);
 erica.latitude = 100.0;
 System.out.println (erica.distance(erica));
 }
}
```

허용 안됨!

# Setter

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
public class Location
{ /** 생성자: 초기화한다 */
 private double latitude;
 private double longitude;
 ...
 public void setLatitude(double lat) {
 this.latitude = lat;
 }
}
```

# Setter

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
public class Location
{ /** 생성자: 초기화한다 */
 private double latitude;
 private double longitude;
 ...
 public void setLatitude(double lat) {
 if (lat < -90 || lat > 90) {
 System.out.println("Illegal value of latitude!");
 }
 else { this.latitude = lat; }
 }
}
```

- 외부에서 유효하지 못한 값으로 경도를 수정하는 것을 방지
- 유효한 값이 들어올 경우만 값 변경 허용

# Getter

```
/** Location 클래스: 위도 경도 표현 및 다른 위치까지의 거리 계산 */
```

```
public class Location
{ /** 생성자: 초기화한다 */
 private double latitude;
 private double longitude;
 ...
 public double getLatitude() {
 return latitude;
 }
}
```

- **Setter** 때문에 필드값이 **private**이 되어서 외부에서 읽기 접근도 못하게 됨
- **Getter** 를 통해 읽기 허용

# Public vs. Private

- 필드들(멤버 변수들)은 Private 으로
- 메소드들은 성질에 따라 Public 혹은 Private 으로

# 이름, 이름, 이름

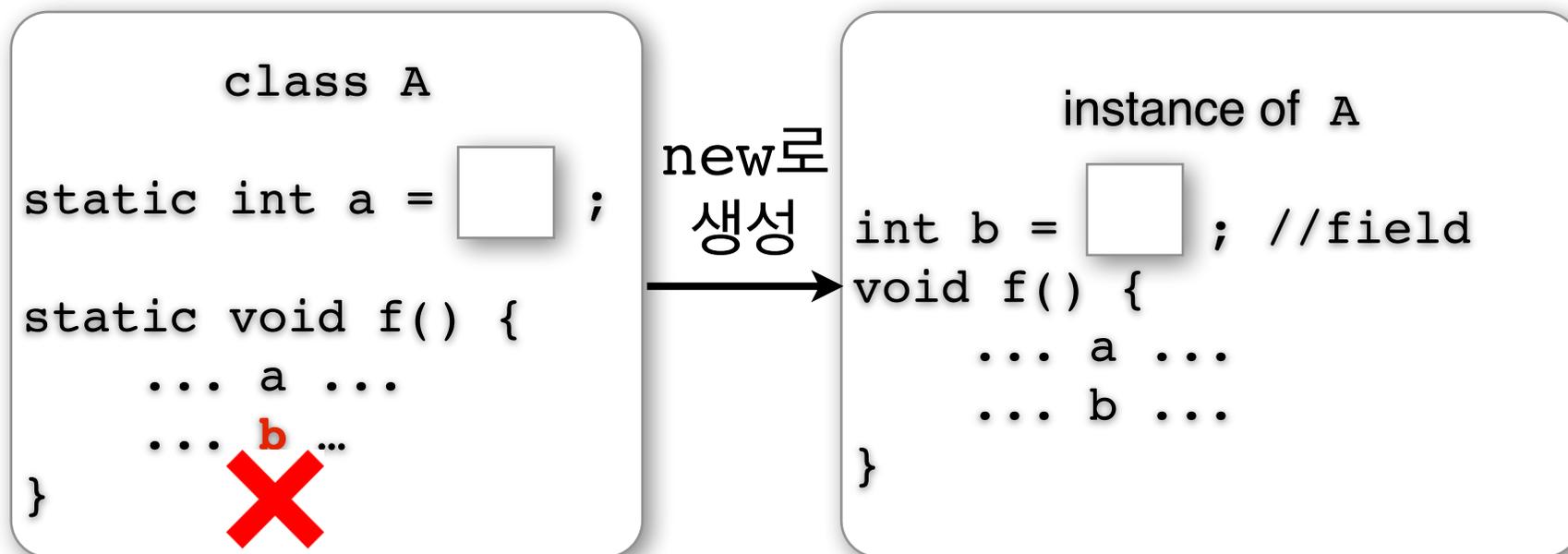
- 이름만 봐도 클래스인지, 메소드인지, 변수인지 알 수 있도록 관계 존재
- 클래스: `Location`, `GregorianCalendar`
- 메소드: `getLatitude`, `distance`
- 필드, 지역변수: `longitude`, `latitude`
  - 상수처럼 쓰일 때는 `RADIUS_EARTH`

# 정적 (Static) 필드 변수 및 메소드

- 클래스에 정의된 필드 변수 및 메소드
- 객체 생성없이 바로 사용 가능하다.
  - 예, `Math.PI`, `Math.abs(f)`
- 필드 변수 및 메소드 정의 시 타입 앞에 `static` 을 붙이면 정의 가능
  - 예, `public static double PI = 3.14;`

# 정적과 동적 필드 변수/메소드

- 정적 (static): 클래스에 위치, 처음부터 존재
- 동적 (기본): 객체에 위치, new로 생성
- 정적 메소드에서 동적 필드에 접근할 수 없다.



# 요약

- 클래스의 정의와 객체의 생성 및 사용
- 메모리 모델, 환경, 변수 유효범위
- Public vs. private
- Getter and Setter