

1. 객체지향 프로그램

다음은 클래스를 이용하여 두 수를 더하는 객체지향 프로그램이다.

Java	<pre> class Add // 클래스 = 속성 + 메서드 { private int a; // 속성 private int b; // 속성 public Add(int a, int b) // 생성자 - 클래스명과 이름이 같은 특별한 메서드 { this.a = a; // this.a는 속성 a를 지칭 this.b = b; } public int get() // 메서드 { return (a + b); // 반환 : 3 } } public class Test { public static void main(String[] args) { Add p = new Add(1, 2); // 객체 p 생성 System.out.println(p.get()); // 출력 : 3 } } </pre>
python	<pre> class Add: # 클래스 def __init__(self, a, b): # 생성자 역할 self.a = a self.b = b def get(self): # 메서드 정의 return (self.a + self.b) # 반환 : 3 p = Add(1, 2) # 객체 p 생성 print (p.get()) # 출력 : 3 </pre>

파이썬 프로그램은 매우 간단하다는 것을 알 수 있다.