

## 9. 유연한 설계

### 1) 개방-폐쇄 원칙

S/W 개체는 확장에 대해 열려있고 수정에 닫혀 있어야 한다.

확장 : 애플리케이션의 동작 추가, 기능 확장

수정 : 코드를 수정하지 않고 애플리케이션 동작 추가, 변경

컴파일타임 의존성을 고정시키고 런타임 의존성을 변경하라

런타임 의존성

실행시 협력에 참여하는 객체들 사이의 관계

컴파일 의존성

코드에서 드러나는 클래스들 관계

추상화가 핵심이다

개방-폐쇄 원칙 = 추상화에 의존

추상화 : 핵심적인 부분만 남기고 불필요한 부분은 생략해 복잡성을 극복하는 기법

추상화 부분은 수정에 닫혀있다

추상화로 생략된 부분은 확장의 여지가 있다