

9. 유연한 설계

1) 개방-폐쇄 원칙

S/W 개체는 확장에
대해 열려있고 수정
에 닫혀 있어야 한다.

확장 : 애플리케이션의
동작 추가, 기능 확장

수정 : 코드를 수정하
지 않고 애플리케이션
동작 추가, 변경

컴파일타임 의존성을
고정시키고 런타임
의존성을 변경하라

런타임 의존성

실행시 협력에 참여하
는 객체들 사이의 관계

컴파일 의존성

코드에서 드러나는
클래스들 관계

추상화 :
핵심적인 부분만 남기
고 불필요한 부분은 생
략해 복잡성을 극복하
는 기법

추상화가 핵심
이다

개방-폐쇄 원칙 = 추
상화에 의존

추상화 부분은 수정
에 닫혀있다

추상화로 생각된 부분
은 확장의 여지가 있다

추상화를 설계하고 추
상화에만 의존하도록
관계를 제한

유연하게 확장

변하는 것과 변하지
않는 것 이해

추상화는 확장을 가능
하게 하고 추상화에 대
한 의존은 폐쇄를 가능
하게 한다.