



WISOFT 디자인 패턴

JAVA 객체지향 디자인패턴



이 성 원



20131792



jusk2@naver.com



한밭대학교 정보통신공학과

디자인 패턴 *PRESENTATION*

CONTENTS

- 스테이트 패턴



State == 상태

- 하나의 객체에 여러가지 상태가 존재한다면 어떤식으로 코드를 작성하는가?

SWITCH or IF~ELSE

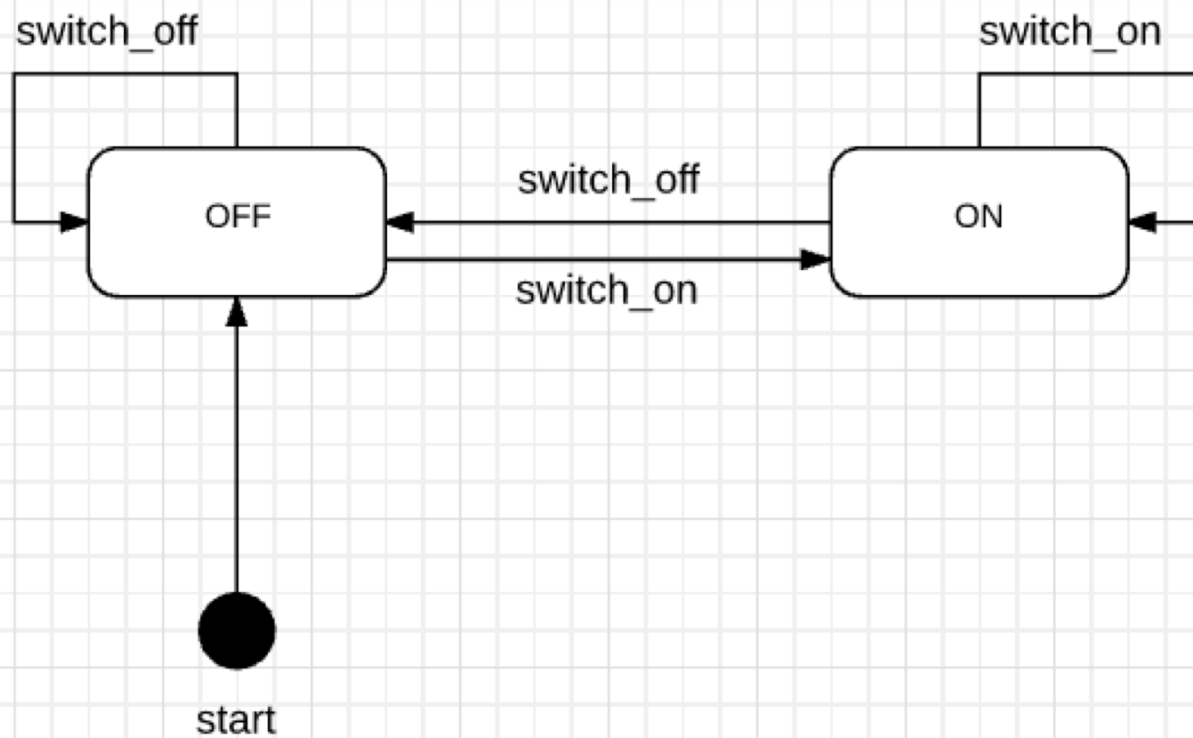
```
1 switch (menu) {
2     case Selector.PLAYER_SECTION:
3         PlayerSection();
4         break;
5
6     case Selector.PANEL_SECTION:
7         PanelSection();
8         break;
9
10    case Selector.EXIT:
11        System.out.println("Thank You");
12        break;
13
14    default:
15        System.out.println("원하는 메뉴를 찾을 수 없습니다.");
16 }
17
18 ...
```

```
1 private static int ON = 0;
2 private static int OFF = 1;
3
4 private state = OFF
5
6 if (state == OFF) {
7     ...
8 } else () {
9     ...
10 }
```

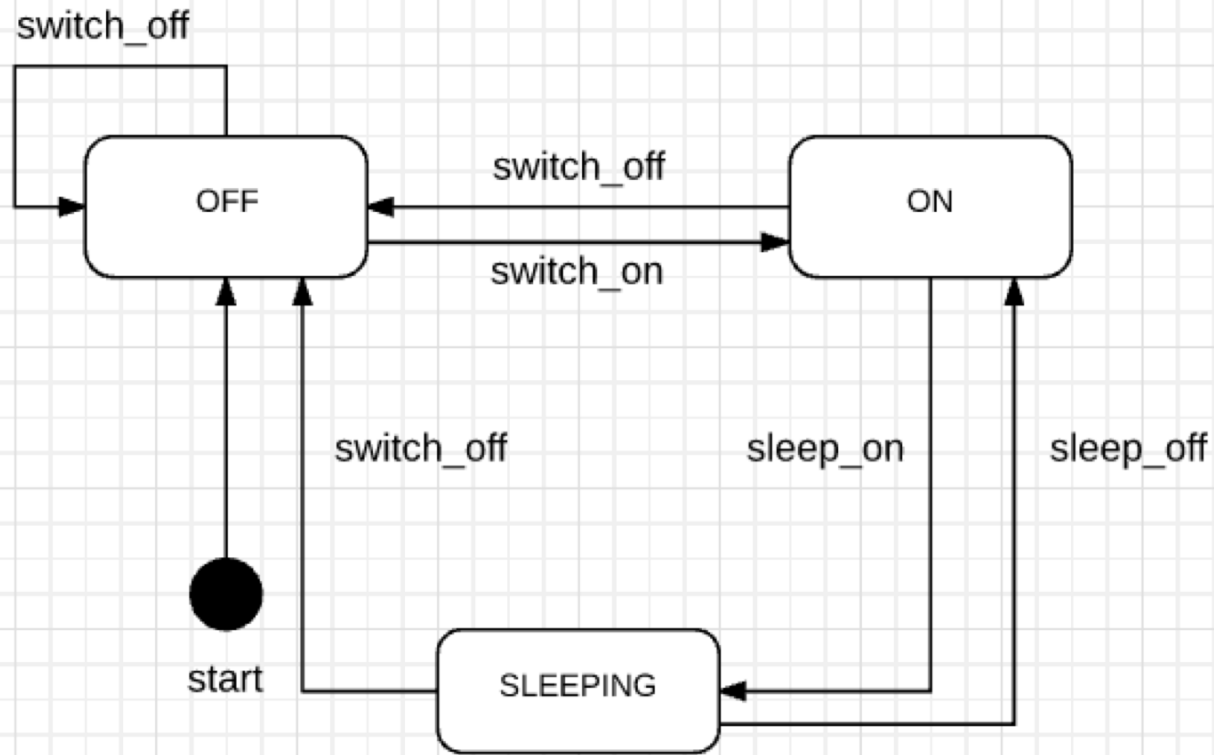
문제점

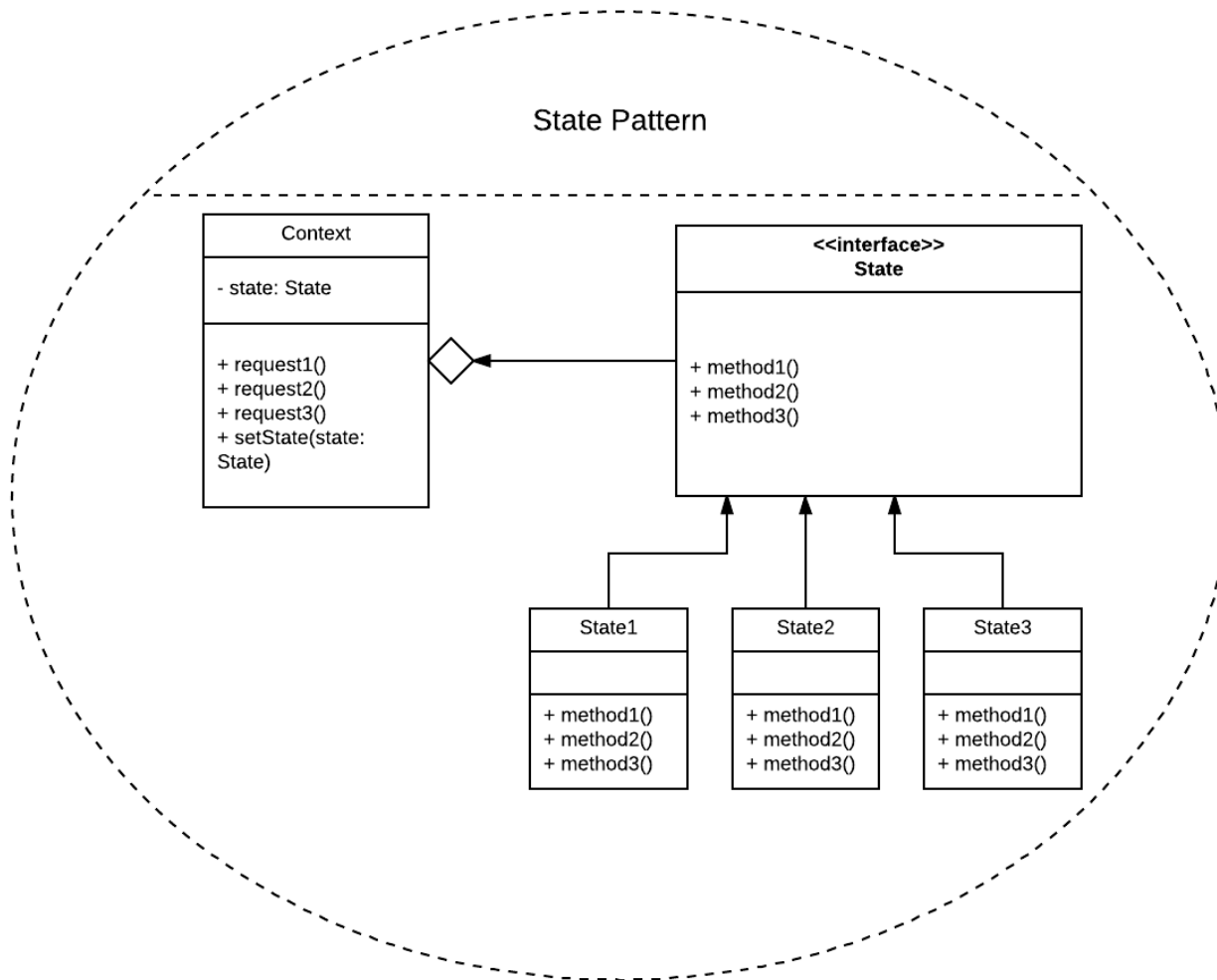
- 신규상태가 존재할때마다 IF문이나 SWITCH가 다시 수정되어야 한다.
- 복잡한 조건문의 상태변화가 숨겨져 있는 경우 상태변화가 어떻게 이루어지는지 이해하기 어렵고 새로운 상태 추가에 맞춰 모든 매서드를 수정해야 한다.

형광등 상태머신 다이어그램



형광등 상태머신 다이어그램






```
1  ...
2  public class OFF implements State {
3      private static OFF_Method();
4      private static OFF_Method getInstance() {
5          return off.INSTANCE;
6      }
7
8      private static class off {
9          private static final OFF off = new OFF();
10     }
11
12     private OFF(){ };
13
14     public static OFF getInstance() {
15         return off;
16     }
17
18     public void onButtonPushed(final Light light) {
19         light.setState(ON.getInstance());
20         System.out.println("Light on!");
21     }
22
23     public void offButtonPushed(final Light light) {
24         System.out.println("반응 없음");
25     }
26     ...
```

Java



감사합니다.



디자인 패턴 *PRESENTATION*

1

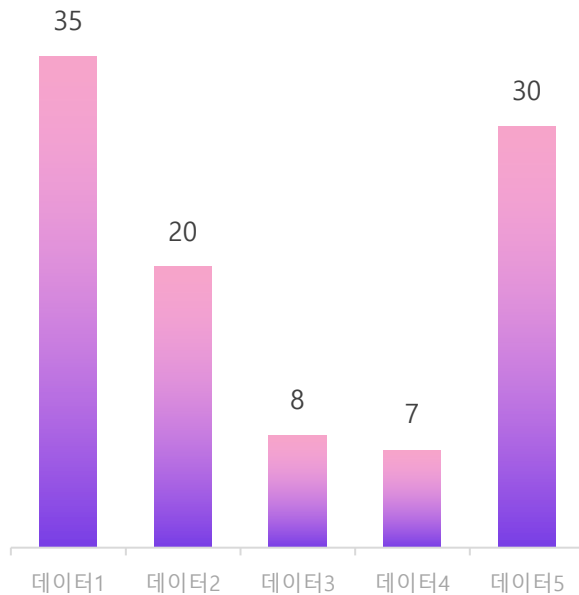
객체지향 모델링

- 모델링 이해하기
- UML, 클래스 다이어그램 이해하기

CONTENTS

컨텐츠에 대한 내용을 적어요

Enjoy your stylish business and campus life with BIZCAM



CONTENTS

컨텐츠에 대한 내용을 적어요

Enjoy your stylish business and campus life with BIZCAM.

PowerPoint is a computer program created by Microsoft Office Microsoft Office PowerPoint is the presentation program used the most in the world.